

SZÁGULDAS

A sebesség megszállottjai
kiszáguldhatnak a világból
a **NASCAR 2**, **DAYTONA USA**
és a **SEGA RALLY** segítségével

Fantasy

Új fordulat a
szerepjátékok világában:

**HEROES OF MIGHT
AND MAGIC II
DIABLO**

ÖSSZECSAPÁS

Hatalmas kihívás a középkor (**LORDS OF THE REALMS 2.**),
az I. világháború (**FLYING CORPS**) és az űrkorszak (**STAR GENERAL**) idején

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPÉP + 1 CONTROL PAD 19999

AMERIKAI KARIDGE-OK

ADAM'S FAMILY	5900	FIRE POWER 2000	5900
AMAZING TENNIS	5900	HOLE IN 1 GOLF	5900
AXELAY	5900	KENDO RAGE	5900
BEST OF THE BEST C.K.	5900	OPERATION LOGIC BOMB	5900
BOMBERS	5900	PUSH OVER	3500
COOL WORLD	5900	STARFOX	5900
CRAZY CHASE	5900	SUPER STRIKE EAGLE	5900
D FORCE	5900	THE UNTOUCHABLES	5900
DOUBLE DRAGON	5900	ULTIMATE FIGHTER	5900
F ZERO	5900	UN SQUADRON	5900

PAL KARIDGE-OK

BEAVIS & BUTTHEAD	9900	PINOCCHIO	14900
BIG SKY TROOPER	11900	PREHISTORIC MAN	9900
BLAZING SKIES	5900	PRINCE OF PERSIA 2	15900
BOOGEMAN	12900	REAL MONSTERS	9900
BRUTAL	9900	REVOLUTION X	12900
DEEP SPACE 9	13900	SECRET OF EVERMORE	HVJ
DONKEY KONG COUNT.	12900	SOCCER KID	9900
DONKEY KONG COUNT 2	14900	SPAWN	11900
DONKEY KONG COUNT 3	14900	STREET FIGHT: ALPHA 2	12900
DOOM	9900	SUPER MARIO ALL STARS	9900
EARTHWORM JIM	12900	SUPER PUTTY	5900
GHOUL PATROL	7900	SUPER TURRICAN 2	9900
INCREDIBLE HULK	10900	THE MASK	11900
KILLER KINKER	9900	THEME PARK	11900
LEMMINGS 2 THIRL	9900	TRUE LIES	9900
LOST VIKINGS	9900	YOSH'S ISLAND SUP. MARIO	14900
MOHAWK & HP JACK	HVJ	WOLF LORD	12900
NBA LIVE 97	14900	WORMS	12900
PAPERBOY 2	5900	WWF RAW	5900
PARODIUS	5900		

C64

KARIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOPI	999
BOBOCOP 3	999		

KAZETTÁK

ACROJET	699	NIGHTSHIFT	299
ALION 3	999	NINJA RABBITS	299
ARNAULT	699	OUTRUN	699
BARLANDS	699	OUTRUN EUROPA	699
BLUE BARTON	699	PIRATES	699
CALIFORNIA GAMES	699	Q10 TANK BUSTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	QUEXIE	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	RICK DANGEROUS 2	299
CRAZYDOWN	699	ROBOCOP	299
DELTA	299	RODLAND	699
DOUBLE DRAGON	699	SILKWORM	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SKATIN USA	699
GAMES WINTER EDITION	699	SOCCER DOUBLE 2	299
GEMINI WINGS	699	SOLD FLIGHT	699
GO FOR GOLD	299	ST DRAGON	699
HEROES OF THE LANCE	699	STRIKER 2	699
HUNTERS MOON	699	SUMMER CAMP	299
LAST V8	699	SUPER SCRAMBLE	699
LED STORM	699	SWIV	699
LEMMINGS	1999	TETRIS ES KIKUGI	699
MC DONALD LAND	699	TIGER ROAD	699
MICROPHONE SOCCER	699	TITANIC BLUNKY	699
MOONWALKER	699	TURRICAN	699
MULTIMAX vol. I	299	WINTER GAMES	699
MULTIMAX vol. IV	299		

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	599	NARCO POLICE	999
-POPEYE 1,2,3	599	NEW ZEALAND STORY	999
POSTMAN PAT COLL.	599	NEWCOMER	999
-POSTMAN PAT 1,2,3	599	NO LIMIT	999
A KASTELY	999	NORTH & SOUTH	999
ACTION FIGHTER	699	OPERATION NORMAZ	499
ALION 3	999	OPERATION NEPTUN	999
BAAL	999	PINK PANTHER	999
BBURAGO RALLY	999	POL POSITION F1	999
BOOM	999	PREDATOR	999
BUDOKAN	999	RAMBO 3	999
CAPTAIN KAZZ	999	RETURN OF THE JEDI	999
CHUCK ROCK	999	ROADRUNNER	999
COMMANDO II	999	ROBOCOP	999
CRAZY CARS 3	999	ROBOCOP 2	999
CREATURES	999	RODLAND	999
CREATURES 2	999	RUNNING MAN	999
DALEX ATTACK	599	SHADOW DANCER	999
DARKMAN	999	SHADOW WARRIOR	999
DIE HARD	999	SHINOBI	999
DOUBLE DRAGON 3	999	SKILL & CROSSBONES	999
DYNASTY WARS	599	STAR WARS	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	STEIGAR	499
ENIGMA FORCE	999	STREET FIGHTER 2	999
F16 COMBAT PILOT	999	STREET ROD	999
FACE OFF HOCKEY	999	SUBURBAN COMMANDO	999
FERRARI F1 CHALL.	999	SUPER MARIO	999
FINAL FIGHT	999	SWORD OF HONOUR	999
FLIMBO 3 QUEST	999	TEENAGE M. NINJA TUR.	999
FOOTBALL MANAGER 3	999	TERMINATOR 2	999
FOOT APICALYPSE	999	TEST DRIVE 2	999
FOX FIGHTS BACK	999	TETRIS ES KIKUGI	999
GAZZA 2	999	TIME MACHINE	999
GOLDEN AGE	999	TIME SCANNER	999
GRAND PRIZE CIRCUIT	999	TOM & JERRY 2	999
HAMMERFIST	999	TOTAL RECALL	999
HUDSON HAWK	799	TURBO CHARGE	999
JAMES POND 2	999	TURBO OUTRUN	999
JAWS	999	TURRICAN II	999
JUDGE DREED	999	TUSKER	999
LAST NINJA 3	999	USAGI	999
LETHAL WEAPON	599	VENDETTA	999
LICENCE TO KILL	999	WATER POLO	999
LONG LIFE	999	WEST BANK	999
LOTUS ESPRIT	999	WHO DARES WINS	999
MC DONALD LAND	999	WHO DARES WINS 2	999
MICKY MOUSE	999	ZORRO	999

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPÉP + 2 CONTROL PAD 19999

GENESIS KARIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	OUTRUNNERS	5900
NFL 94 FOOTBALL	5900	SOCKET	7900
ONSLAUGHT	8900	SUBTERANIA	5900
OUTRUN 2019	5900		

PAL KARIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	MEGA MAN WILLY WARS	11900
ALION SOLDIER	9900	MS PACMAN	7900
BATMAN FOREVER	HVJ	NBA JAM T.E.	HVJ
BATTLE FRENZY	6900	NBA LIVE 96	12900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	NBA LIVE 97	13900
BONANZA BROS	5900	NHL HOCKEY 96	11900
BUBBLE ASQUEAK	6900	NHL HOCKEY 97	12900
CANNON FODDER	6900	OTTIFANTS	8900
CHESTER CHETMAN	5900	PAPERBOY	7900
CLASSIC COLLECTION	9900	PINOCCHIO	12900
COMIX ZONE	5900	PITFALL	HVJ
DEEP SPACE 9	12900	REAL MONSTERS	7900
DESERT STRIKE	6900	REVOLUTION X	9900
DRAGON'S REVENGE	7900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
DYNAMITE HEADY	9900	SHADOW OF BEAST II	4900
EX MUTANTS	8900	SHAD FU	4900
EXO SQUAD	11900	SHAFFERS	11900
FIFA 97 GOLD	13900	SPARKSTER	9900
GARFIELD	9900	SPIROU	7900
GENERAL CHADS	5900	SPOT GOES TO HW.	12900
GLOBAL GLADIATORS	9900	SUPER SKIDMARKS	11900
GREEN DOG	4900	SUPERSTAR SOCC. DEL.	13900
HOCK	7900	THOMAS TANK ENGINE	7900
INC. CRASH DUMMIES	7900	TOYS	12900
IZZY'S QUEST	11900	TOYSTORY	12900
JAMES POND II	9900	ULT. MORTAL KOMBAT 3	13900
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	VECTORMAN	5900
LIGHT CRUSADER	HVJ	VIRTUAL BART	5900
LION KING	HVJ	ZOMBIES ARE MY NEIGH.	7900
MARSUPLAMI	11900		

CD 32

JÁTEKOK

AKIRA	3999	INTER KARATE +	999
ALFRED CHICKEN	2999	JUNGLE STRIKE II	4999
ALION BREED ES OWAK	2999	LOTUS TURBO CHALL.	2999
BATTLE TOADS	3999	MYTH	2999
BUBBA AND STIX	4999	NIGEL MAN. WORLD CH.	4999
CHUCK ROCK	3999	PREMIERE	3999
CHUCK ROCK II	2999	PROJECT X & F17	3999
D GENERATION	3999	STRIKER	4999
DEEPCORE	2999	SUPER MEGANE BROTH.	9999
DISPOSIBLE HERO	2999	SUPER PUTTY	1999
DRAGON STONE	3999	SUPERFROG	2999
FIRE AND ICE	3999	SURF NINJAS	999
FLY HARDER	2999	ULTIMATE BODY BLOWS	5999
FURY OF THE FURIES	3999	UNIVERSE	3999
HUMANS	3999		

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

DISK BOX + 30 db-os CD lemezeknek	2999
COMMODORE JOY - ATTACK	2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	4999
PC JOY - ACTION PAD	4999
PC JOY - COMPETITION PRO	5999
PC JOY - EXPLORER PAD	5999
PC JOY - F15 TALON	19999
PC JOY - F2000	6999
PC JOY - MAGNUM 6	9999
PC JOY - MASTER PAD	4999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	5999
PC JOY - POWER PAD	3999
PC JOY - POWER PAD PRO	7999
PC JOY - SABRE	5999
PC JOY - SABRE PRO	6999
PC JOY - SPRINT PAD	4999
PC JOY - SWIFT PAD	4999
PC JOY - THURMASTER F-16 FLCs	29999
PC JOY - THURMASTER FORMULA T2	34999
PC JOY - THURMASTER PINBALL JOY	3999
PC JOY - TORNAO	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KEX	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	299
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999
PC THURMASTER ACM GAME CARD	6999

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY 16MB-os elem	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	9999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999
MD JOY - ACTION PAD (8 gombos)	2499
MD JOY - CONTROL PAD	1999
NES ACTION REPLAY	5999
PSX lemezekről kábel	5999
PSX ARCADE STICK	9999
PSX CONTROL PAD	7999
PSX JOY HÖSSZABÍTÓ kábel	1999
PSX memória kártya	9999
PSX PREDATOR GUN	6999
SATURN JOY - EQUILIBE PAD	6999
SATURN JOY - EQUILIBE STICK	6999
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999
SATURN JOY HÖSSZABÍTÓ kábel	1999
SATURN NISC adapter	7999
SATURN PISTOLY - ENFORCER	9999
SATURN PREDATOR GUN	9999
SEGA Master System - Game Gear KONVERTER	3999
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999
SNES 6 JÁTEKOS 1IN1 BAL ADAPTER	7999
SNES ACTION REPLAY V2.0	3999
SNES JOY - ACTION PAD	2999
SNES JOY - SPRINT PAD	3999
SNES JOY - PHANTOM	3999
SNES SCART - RCA KÁBEL	3999
SNES SFX KONVERTER	4000
SUPER GAME BOY	9999

GAME GEAR

JÁTEKOK

F1	8900	SONIC PINBALL	4900
ITCHY SCRATCHY GAME	3500	SPACE HARRIER	5900
MEGA MAN	7900	VR TROOPER	7900
POWER DRIVE	7900	WIZARD PINBALL	8900
PRIMAL RAGE	7900	WWF RAW	5900
SONIC DRIFT RACE	7900		

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPÉP JÁTEK NÉLKÜL 11999

JÁTEKOK

4 IN 1 FURPAC II	3500	NIGEL MANSELL	6900
ALADIN	6900	OBLIX	6900
ASTERIX	6900	PINBALL MANIA	5900
CASPER	6900	PINOCCHIO	7900
DENNIS THE MENACE	6900	POP UP	2900
DIG DUG	2900	PRIMAL RAGE	6900
DONKEY KONG LAND	6900	RACE DAYS	6900
DONKEY KONG LAND 2	7900	ROBOCOP VS TERM.	6900
FIFA SOCCER 97	7900	SMURFS 2	2900
FIST OF NORTHSTAR	6900	STOP THAT ROACH	2900
GAUNTLET II	3900	STREET RACER	6900
HAL WRESTLING 71	2900	SUPER BATTLE TANK	6900
IRONMAN X0 MANOWAR	6900	SUPER MARIO LAND 2	6900
JUNGLE STRIKE	6900	SUPER MARIO LAND 3	6900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	SUPER MARIO PICROSS	5900
KIRBY'S DREAM LAND 2	6900	TANZAN	6900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	TRUE LIES	6900
LION KING	6900	WATERWORLD	6900
MICKY MOUSE V	6900	WORMS	7900
MONSTER MAX	6900	WWF RAW	5900
MORTAL KOMBAT II	6900		

AMIGA

JÁTEKOK

BAMBLEE-A1200	4999	PREMIER MAUL3 MULTI E.	2999
BOB 5 BAD DAY	1999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
BRIAN THE LION-A1200	3999	RISE OF ROBOTS A50+	4999
DENNIS AGA	2999	SECOND SAMURAI-A1200	3999
FELIX THE GLORY AGA	2999	SEK AND DESTROY	3999
GLOOM AGA	3999	SHADOW FIGHTER AGA	2999
KICK OFF 3 AGA	2999	SPIRITS LEGACY AGA	4999
KILLING GROUNDS AGA	4999	SUBWAR 2050 AGA	2999
LION KING AGA	4999	SUPER SKIDMARKS	3999
MICROPROSE GOLF	3999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
OUT TO LUNCH	2999	XTREME RACING AGA	3999
PLAN 9 FROM OUTER 5	1999		

ANGOL LÁSÁGOK

PC GAMER	1599	EGM2	999
PC FORMAT	1599	GAME PRO	999
EGM	999	SEGA SATURN OFFICIAL	999
		PSX OFFICIAL + CD	1999

LEGENDÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

SEGA SATURN +

1 CONTROL PAD

69999,- HELYETT

MINDÖSSZE: 49999,-

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD

69999,- HELYETT

MINDÖSSZE: 49999,-

SOFTWARE

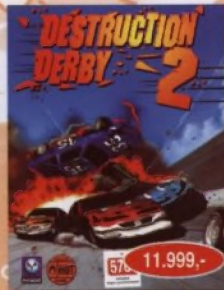
INFORMÁCIÓKÉRT HÍVJ A 11-26-415-08 TELEFONSZÁMOT

Játssz te is magyarul!!

Az 576 KByte gondozásában magyarul, illetve magyar nyelvű kézikönyvvel megjelent PC CD-ROM-ok:



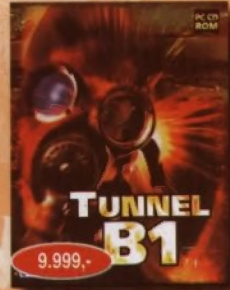
Fergeteges grafikai kalandjáték az ötödik testőr kalandjairól, MAGYAR NYELVEN!



Eld ki agresszív hajlamaidat az új KRESZ-szabályzat alapján eredeti roncsderbiben!



A XXI. század harci technikája a szimulátorok új királyában. (EF2000+TACTCOM Mission disk)



Észvesztető száguldas a pokolba vezető, rettenetes alagútban!



A világ legjobb Forma-1 versenyautószimulátora, alképesztően kidolgozott grafikával.



Vértagyasztó küzdelmek, halálos párvíadok a legsötétebb középkor idejében.

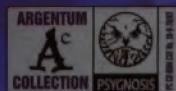


Sötét erők küzdelme a galaktikus uralomért. A legmodernebb technológiával készült interaktív film.

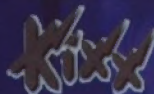
POWERPLUS	
1942 Gold	3999,-
1944 Across the Rhine	3999,-
Civilization	3999,-
F14 Fleet Defender Gold	3999,-
F15 Strike Eagle III.	3999,-
Fields of Glory	3999,-
Formula One GP	3999,-
Pirates Gold	3999,-
Railroad Tycoon Deluxe	3999,-
Transport Tycoon Deluxe	3999,-
UFO: Enemy Unknown	3999,-
Colonization	3999,-



Airborne Ranger	1999,-
Archer Maclean's Pool	3999,-
Birds of Prey	3999,-
Dune 2.	3999,-
Elf	1999,-
Football Glory	2999,-
Grand Master Chess	2999,-
International Athletics	1999,-
International Soccer	1999,-
International Tennis	1999,-
Jimmy White's Snooker	3999,-
Lost Files of Sherlock Holmes	3999,-
Lotus 3.	1999,-
Nigel Mansell's World Champ.	1999,-
Pinball 2000	2999,-
Pushover	1999,-
Sleepwalker	1999,-
Super Cars International	2999,-
TFX	3999,-
Wing Commander	2999,-
Wizkid	1999,-
Zool	1999,-



Lemmings 3D	4999,-
Destruction Derby	4999,-
Ecstatica	4999,-
Wipeout	4999,-



Links 386CD	3999,-
Terminal Velocity	3999,-
Johnny Bazookatone	3999,-
Street Fighter 2.	3999,-
Thunderhawk 2.	3999,-
Rise of the Triad	3999,-
Witchaven	3999,-
Flashback	3999,-
Under a Killing Moon	3999,-
Big Red Racing	3999,-
Riddle of Master Lu	3999,-



11th Hour	4999,-
7th Guest	3999,-
Beneath a Steel Sky	3999,-
Cannon Fodder 2.	2999,-
Creature Shock	3999,-
Dark Forces	4999,-
Dawn Patrol	2999,-
Day of the Tentacle	3999,-
Full Throttle	4999,-
Hand of Fate	4999,-
Kyrandia 3.	3999,-
Lands of Lore	4999,-
Lost Eden	3999,-
Monkey Island 1+2.	4999,-
Navy Strike	4999,-
Overlord	3999,-
Rebel Assault	4999,-
Sam&Max Hit the Road	3999,-
Screamer	megjelenés: 97.03
Sim City Enhanced	3999,-
Tie Fighters Collection	4999,-
Tilt	3999,-
X-Wing Collectors	4999,-

Áraink a 25% ÁFA-t már tartalmazzák!

PANDEMONIUM (PSX)	7
COMMAND & CONQUER (PSX)	8
CRIMEWAVE (PSX)	8
PRINCE OF PERSIA 2. (SNES)	8
MOTO X (PSX)	9
PROJECT X2 (PSX)	9
DAYTONA USA (PC)	10
SEGA RALLY (PC)	10
PANZER DRAGON (PC)	11
VIRTUA COP (PC)	11
PHANTASMAGORIA 2.	12
NBA'97 (PX)	16
NASCAR 2. (PC)	18
DIABLO (PC)	20
FLYING CORPS (PC)	22
DONKEY KONG 3. (SNES)	24
STRIFE (PC)	26
STAR GENERAL (PC)	28
CREATURES (PC)	30
FIRO & KLAUD (PSX)	32
DISRUPTOR (PSX)	32
BLOOD & MAGIC (PC)	33
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (PC)	34
LORDS OF THE REALM 2. (PC)	38
DESTRUCTION DERBY 2. (PSX)	41
THE INCREDIBLE HULK (PSX)	41
PC HÍREK	4
KONZOL HÍREK	6
CINKEL LAPOK	42
CSEVEGŐ	44
ÉRKEZÉSI OLDAL	46

BLOOD & MAGIC (PC)	33
COMMAND & CONQUER (PSX)	8
CREATURES (PC)	30
CRIMEWAVE (PSX)	8
DAYTONA USA (PC)	10
DESTRUCTION DERBY 2. (PSX)	41
DIABLO (PC)	20
DISRUPTOR (PSX)	32
DONKEY KONG 3. (SNES)	24
FIRO & KLAUD (PSX)	32
FLYING CORPS (PC)	22
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (PC)	34
LORDS OF THE REALM 2. (PC)	38
MOTO X (PSX)	9
NASCAR 2. (PC)	18
NBA'97 (PC)	16
PANDEMONIUM (PSX)	7
PANZER DRAGON (PC)	11
PHANTASMAGORIA 2.	12
PRINCE OF PERSIA 2. (SNES)	8
PROJECT X2 (PSX)	9
SEGA RALLY (PC)	10
STAR GENERAL (PC)	28
STRIFE (PC)	26
THE INCREDIBLE HULK (PSX)	41
VIRTUA COP (PC)	11

tarta

VIII. ÉVFOLYAM,



STAR GENERAL

A Panzer General nyomdokain galaktikus hódításra indulunk az SSI új játékaival.

28-29. oldal

DIABLO

Egészen egyedi technológiával készült szerepjáték, amely minden bizonnyal forradalmasítja a fantasy világát.

20-21. oldal

CREATURES

Minden okostojás okoskodhat a tojásokkal - és a kedves papája lehet '97 leendő lemmingjeinek.

30-31. oldal

TÁMAD A SEGA!

A legszebb Saturn-játékok (DAYTONA, SEGA RALLY, VIRTUA COP) megkezdtek hódító útjukat PC-n is.

10-11. oldal

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomtatás: Zrínyi Nyomda Budapest (97 2543/02-66-22)

Feloldó vezető: Grasselty István

Lapfajlagos: Balogh Zoltán Főszerkesztő: Kiss László

Lapfajlagos: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pti. 132.

Terjesztő: a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők

Eldíszítható: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pti. 132.





STRIFE

SUGA akciójáték, amely meglepő módon egyesíti magában a Doom-klónok és a szerepjátékok s ajátosságait.

26-27. oldal



HEROES OF MIGHT & MAGIC 2.

Verbeli stratégiai örület a fantasy világában, az első rész méltó folytatása.

34-37. oldal



FLYING CORPS

A levegő utolsó lovagjainak legnagyobb összecsapásai az I. világháború vérzivataros éveiben.

22-23. oldal

AKTUÁLIS

Itt a vidám február, hejhó! Illetve csak hej, mert hónap már nincs hely (hej).

A játékgalmazók szépen elengedték azokat a stuffokat, amit ilyen-olyan taktikai okokból a karácsonyi dömping idején visszatartottak. Így nem unatkoztunk ebben a hónapban sem. Márcsak azért sem, mert azzal voltunk elfoglalva, hogy mit változtassunk az eddig megszokottakon. Kezdjük rögtön egy tartalmi változással: a hírek eddig ugyebár szinte kizárólag PC-ről szóltak – mostantól kezdve a konzolok is nyertek egy oldalt.

Második lépésben a leírásra váró anyagok kóros túltengéséből adódóan visszahoztuk az Érkezési Oldalt.

Aztán folytattuk szegény értékelő megszabdalásával. Szerzőink közül szinte mindegyikben fellelhető a jóérzés apró szikrája, következtetésképp nem ragaszkodtak hozzá, hogy erősen feljavított fotóikkal ijesztgessük jobb sorsra érdemes olvasóinkat, különös tekintettel a még fejlődésben lévő kiskorúakra – ezentúl inkább csak szimplán aláírják a cikkeket. A gépek rajzaira sem volt különösebb szükség, mert a géptípus meghatározása elfér egy sorban, meg egyébként is: ott van a fejlécben is, ami most kivételesen olvasható információk tárháza. Az értékelővel így nyertünk egy csomó centit, több szöveget lehet benyomni egy oldalra. Némi változás még az értékelőben, hogy tartalmaz még némi információt az adott játék pozitív és negatív oldalairól.. Ha a jelölés nem tetszene, akkor legközelebb kicseréljük vigyorgó/síró acid fejekre. További változásokat még majd meglátjuk (-játok).

Apropó. A múlt hónapban már ijesztgettelek benneteket, hogy nagy közvéleménykutató hadjáratra indulok. Valahol hátul megtalálod a főszerkesztő első lépcsőjét, egy talányos kérdőív formájában. Kérlek üres perceidben kitölteni, és minél előbb címünkre visszajuttatni, hogy bővíben legyenek a t. olvasóközönség vágyairól szóló infoknak. Egyrészt mi itt

azon vagyunk, hogy hónapról-hónapra minél jobb újságot adjunk a kezébe, másrészt abból semmi rossz nem süthet ki, ha az olvasó maga is részt vesz az újság szerkesztésében. Előre is kösz.

CoVboy (néha szénmonoxidnak rövidítve)

APRÓSÁGOK

A decemberi eladási adatok alapján az angol játékpiacon szinte egyeduralkodónak számít az **Electronic Arts**. Piaci részesedése minden formátumon 20% körül mozog, amire egyáltalán csak publikálnak. Ez már csak azért is tiszteletre méltó, mert a 2. és 3. helyezett **Virgin** és **Eidos** 12 és 8%-val együttesen ellenőrzik ekkora részt a forgalomból. Szintén ennek a három óriásnak legújabb sztárjai vezették az eladási listákat: 1. **Red Alert** (Virgin); 2. **FIFA'97** (EOA); 3. **Tomb Raider** (Eidos). Nem tudom, ki hogy van vele, de én az addóvizsgálógyénelem EOA-részvényekbe fektetem...

A **Virgin** folytatja a kis halak bekebelezését. Legújabb szerzeményük Európa egyik legnagyobb független fejlesztő csapata, a **Rage Software**, amely most két új fejlesztésével (**Hellcracer** és **Striker'98**) szegődött a Virgin szárnyai alá.

Ha már 'kis hal-nagy hal'-játéknál tartottunk, akkor említsük meg még azt is, hogy az **Eidos** leszerződött a **Looking Glass** nevű kaliforniai brigáddal (ők csinálták a **Flight Unlimited**-et a Virginnek). Első két Eidos-címke alatt megjelenő játéka az **FU** folytatása, és az igen frappáns **Dark** névre keresztelt 3D szerepjáték lesz.

Szintén az Eidoshoz kapcsolódik egy másik súlyos hír: filmet akarnak csinálni a **Tomb Raider**-ből. Lara Croft szerepére már ki is nézték Nathalie Cook modellt. Biztos tük jó lesz, én imádom a kétféle lánykát, akik nagy kaliberű kéziágyukat hordanak maguknál...

Megérkezett az Intel új **Pentium MMX** chipje, amelyet elsősorban játékok és nagyteljesítményű grafikus szoftverek támogatására fejlesztettek ki. A chip promóciós demoja 30 frame-et játszik le 65e színben – másodpercenként. Mivel várható technikai adatait az Intel folyamatosan nyilvánosságra hozta, nem sokára megjelennek az első játékok, amelyek teljes mértékben ki is használják a lehetőségeit. (Virtual On/Sega, Mega Race/Mindscape, Riverworld/Cryo, DID-szimulátorok, stb.)

Bajban van az **Accclaim**. A kis-eltűzött terjeszkedési politikájuknak köszönhetően a '96-os üzleti évüket 221 millió dolláros veszteséggel zárták. Így tehát vezetői radikális lépésekre kényszerültek, mivel nem óhajtották, hogy részvényesek ünnepélyes keretek között megillessék őket: számos futó fejlesztésüket leállították, a '97-ben megjelentésre váró játékaik számát pedig 20-25 között maximálták. Minden reményük abban van, hogy a **Turuk** némileg helyrerázza pénzügyi egyensúlyukat.

PC - HÍREK

PSYGNOSIS

Csúnya dolog egy olyan brigáddal kezdeni a híreket, akik új fejlesztésük sikerét a PC-piac előtt rendszerint először konzolokon próbálják ki (pfúj! a gazok!) – de azért csak velük kezdünk, mert egyrészt ők küldik a legjobb promóciós anyagokat, másrészt meg VZ inkább játékcéntrikusan írta meg a konzolhíreket (mindjárt fel is konzolom), minthogy az apróságokkal is foglalkozott volna. Szóval: most februárban jelenik meg a **CITY OF THE LOST CHILDREN** PC-re (ld. januári számunkat), majd márciusban követi a PSX-változat. A március egyébként is sűrű lesz a Psynosisnál: PC-re és PSX-re egyaránt jön a **RIOT** (tekintsd meg poszterünket!), ami bő lére eresztett akció ke-

retében ötvözi az amerikai futball brutalitását a techno-elmék legmélyén megbúvó kisdörggellel. Ezen túlmenően, szintén a két formátumra együtt jön a **MONSTER**

TRUCKS, ami viszont csak a D-kategóriás sofőröknek engedélyezett, lévén egy teherautó roncsdérbi. Ugyancsak márciusi dátummal szerepel, de ezúttal csak PC-re az **ECSTATIC 2**,

amihez szerintem nem kell különösebb kommentár, már csak azért sem, mert korábbi számainkban már tudósítottunk róla.



OCEAN

A boldogult 8-bites időkben a játékpiacon egyik vezetőjének számító Ocean szemléltetőmást a PC-játékok piacán is valami nagyobb részesedést óhajtott kiharcolni magának. Legfrissebb zászlóshajójuk a **LAST RITES**, ami promóciós anyaga szerint '1st person perspective shoot-em-up' (ZIP-elve: Doom-klón) és ami csak van benne, az mind stunning (=klassz, frankó, cool). Ugyanez a promó a Quake-hez és a Duke Nukemhez hasonlítja a produkciót, de én azért ezzel kapcsolatban csöppet

szóló faxban már csak TBA volt (to be available – azaz majd egyszer, valamikor). A név azt a brit hajót takarja, amely mintajártul szolgált a két XX. századi világháború során kifejlesztett csatahajóknak. Ennek megfelelően a játék egy tengerészeti/légi stratégia/akció kutyulmány lesz csini kis poligonokkal, ami mindenképpen figyelmet érdemel, bár csak azért is, mert a múlt fegyvereit a jövőbe plántálja. A történet ugyanis arról



szeptikus vagyok: a 320*200-as felbontás és a közelünkbe bókálózó ellenségek rettentő pixelesége nekem azért nem igazán stunnol, különösen nem a Quake-hez hasonlítva, még akkor sem, ha nyolc játékos nyomhatja hálón keresztül és 13 küldetés van benne. Az egyetlen dolog, ami felkelthetné az érdeklődést iránta, az a csoportos játék, de hát ezzel még mindig nem váltották meg a világot. Ha már a zászlóshajónál tartottunk, akkor sokkal inkább passzol ide a **DREADNOUGHT**, aminek a reklámkampánya egyelőre még pihen. (A CGW-nek tavaszra ígérték, a nekünk

szól, hogy a XXI. század elejének Mars bolygóján újraélednek a brit viktoriánus kor fegyverei, amelyeket a Birodalomra támadó "Bárók" ellen fordítanak: a

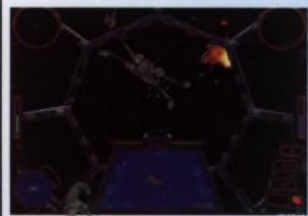
HMS Carnage nevű brit dreadnought szolgál bázisunkként, ahonnan 30 különböző vízi-, légi- és szárazföldi küldetést indíthatunk a mai szemnek igencsak szokatlan küllemű harci eszközeinkkel. Kizárólag akcióra épül egy másik Ocean-fejlesztés, a **GUTS 'N' GARTERS**. A címet a két Ja-

mes Bond-szerű főhős beceneve adta, akik semmi mással nem tudják üres perceiket eltölteni, minthogy egy szolid arcade/adventure keretében kifűstöljék szigetéről a gonosz Wort admirálist. Tipikus agyonverem-szétlövöm-megke-resem típusú móka, mindez februárra (kém, az utolsó Ocean-fax szerint: áprilisra) datálva. Szintén elég ingoványos talajra merészkedik a cég a **GT'97 RACING** nevű játékkal, amely széria sportkocsik versenye lesz majd egyszer. Hát akkor így elnézem, a PC-s Sega-konverziók után nemigen ruhát labdába egy szimpla autóverseny: mivel a jelenleg forgalomban levő PC-k lehetőségei a további fejlesztésekhez képest egy kicsit kimerültek, maximum egy vadonatúj technológia jelenthet versenyképességet a konkurenciával. Mivel ilyenről egyelőre nincs hír, nem tudom, hogy milyen újdonságot fognak nyújtani ezzel a játékkal. Ók tudják...



VIRGIN

A tavaszi kiállítászezon idejére tehető a Virgin egyik leginvenziósabb fejlesztőbrigádja, a Lucasarts legújabb Star Wars-játékainak megjelenése. Március 14-i megjelenéssel ígéri például a régóta várt **X-WING VS TIE FIGHTER**-t. Hát a cím mondjuk magáért beszél: X-Wingek, B-Wingek és E-Wingok népes csapata hajkurássza egymást vidám Tie Fighterekkel, szinte már magától



értető módon multiplayer-üzemmódban is. Az elődökhöz képest lényegesen továbbfejlesztett grafika és Mr. Lucas filmarchívumának buzgó tanulmányozása '97 egyik legsikeresebb dobásának ígéri a játékot. Április 2-ra várható a Star Wars-sorozat egy másik epizódja, a Dark Forces folytatásának, a **JEDI KNIGHT**-nak a megjelenése. Fénykardok villognak, lézerfegyverek durrognak és az Erő mindenkiel van egy birodalmi bázis mélyén – a multiplayer üzemmódban és a polygonokra épülő grafikának köszönhetően igen komoly fenyegetésnek ígérkezik a Quake trónjára. Lucásék nemcsak akcióban és Star Warsban gondolkodnak: szintén április elején kerül a boltokba egy új kalandjátékuk, az **OUTLAWS** című vadnyugati történet, ami hangulatában és grafikájában leginkább azokat a spaghetti-westerneket idézi, amikhez egy Morricone nevű arc szokott egész tűrhető zenéket írni.



A Virgin bukszájának másik buzgó töltőgője valami Red Alert című darabkával kavargatta fel karácsony előtt az egyszeri játékosok kedélyét. Ők sem kotlanak a babérjaikon: vadul dolgoznak a folytatáson, az erre szánt időt pedig egy **COUNTERSTRIKE** nevű, április elején megjelenő Red Alert-mission diskkel, akárcsak mondani: CD-vél ohajtják kitölteni. Részletesebb C&C-infók a következő számbunkban, egyéb infók a Virgin háza tájáról pedig az Érkezési Oldalban.

GAMETEK

ABC 3000AD-hírdetésük óta igen komálom a Gameteket. Így tehát most egy nagyobb részt szánunk a fejlesztéseikre, már csak azért is, mert mostanában szinte minden játéktörténetben nagyon nyomulnak. A legnagyobb érdeklődés nyilván a **DARK COLONY** iránt fog mutatkozni, amiről már messziről ordít, hogy egy real-time stratégia lesz majd egykoron, vagyis ötletemek szülőatyját Command&Conquer néven ismerem meg a kedves publikum. Nem szeretek az



eelső screenshotok alapján véleményt mondani egy játékról, de az a gyanúm, hogy a sci-fi környezetbe helyezett kis történet egyéni grafikája nem igazán fog egyezni a stílus rajongóinak ízlésével – de hát ne énekeljünk előre, majd meglátjuk, mi sül ki belőle áprilisban, amikor ígéri. Ping! You



win! – mondta a pingvin a **MUTANT PENGUINS** láttán, ami azért stílusában elég messze fekszik az előbbi darabtól, lévén ez egy mókás grafikával megadott ügyességi játék. Csicsák kinézetére való tekintettel inkább valamely konzolra kíváncsiok, mint mondjuk PC-re. A cím szerintem konspiratív célokat szolgál, mert a két főhős (Rodney és Bernard) inkább emlékeztet egy körtére és egy para-



dicsomra, mint egy frakkos madárra, bár tegyük hozzá, arról nem szolt a fáma, hogy mitéle keresztesből mutáltak is idáig ezek a mutálatos pingvinek. Mindenesetre a joystick-gyilkos fiatalabb korosztálynak új célpont lehet, sőt, az sem kizárt, hogy egyszer megjelöljük azt is, hogy egy csini ugra-bugra konzoljátéknak egy PC-stuff szolgáltatást alapot. Míg ezen elmélkedünk, a kalandozó haland(oz)ók vizgató szemüket a **THE QUIVERING**-re vethetik, ami mélyen szántó szellemiségében és renderelt grafikájában engem erősen emlékeztet a Gremilin Normality c. kicsapongására, amelynek címéből sajnálatos módon kimaradt két betű (az 'A' meg a 'b'). Főhőse egy piros hajzatot viselő úriember lesz, aki horroszisztikus kalandokba bonyo-



lódik olyan vérfagyasztó helyeken, mint például egy szellemvasút, vagy az egy elhagyott pince, ahol egy csúnya kék arcú bácsi minden figyelmeztetés nélkül leszmárolja. Fajsfülos egy dolog lesz belőle, tehát a testépítő szakkörben májusig tessék rekeszizomra gyúrni. A következő Gametektér a **THE ART OF FLY FISHING**-ről szól. Csálóká cím: a perfect anglus játékos egy ügyességi játékra gyanakodna, ahol a t. játékos repülőhalakra vadászik (esetleg sima halakra, viszont ő repked) – ezzel szemben ez egy 'horgász-szimulátor', ami a müleges horgászat élményeit próbáljába bitekbe plántálni. Részemről szeretek pecálni, mert nincs is annál jobb, ha szanaszét másztak a csontik,



vagy elműrepültek a mülegyek, de szerintem a horgászat pont az az elfoglaltság, ami számítógépen azért igazán kevésbé emulálható. (Például hogy fognak csipni a szunyogok?) Ha emlékeztem nem csal, volt már ehhez hasonló próbálkozás (asszem a Sierra volt az előkötő), de az is csak azt a tudatot erősítette bennem, hogy Windows alatt nem jó horgászni. Itt ugyan csodaszép VGA-tájképek támogatják az ügyet, de szerintem nem ebből a játékból fog ez a cég meggazdagodni. Na mi van még? Aha: **SURFACE TENSION**. Hát ez kérem egy tipikus háromdimenziós lövöldözés lesz, ahol elsősorban nem a történet, hanem sokkal inkább az akció és a látványeffektek dominál-



nak. A játékos egy spéci skimmer (a Star General óta tudom, hogy így nevezik a felszín felett lebegő harci eszközöket) kormányruájánál fogjuk szétlövöldözni a polygonbolygókra elforduló ellenfeleket. Pár Gametek-újdonságra (**NET: ZONE**, **SOUL HUNT**, **FLIP OUT** és **EMPEROR OF THE FADING SUNS**) szemlőmást nem jut hely, róluk – legalábbis reményeim szerint – a következő számban referálok. Mindenesetre szép kis action pack ez az egész, különösen, hogy mindezt nyárg bezárólag ígéri. (Kérdés, hogy melyik nyárg?) Remélem, hogy a 'sokat akar a zarká'-effektus miatt nem fognak olyan helyzetbe kerülni, mint mondjuk az Acclaim. Ha mégis, akkor csinálók róluk egy filmet 'Gametek 13' címmel.

✎ A **Phantasmagoria 2**, angliai megjelenése a világpremierhez képest most már három hónapot késik, mert két, szadista gyilkosságot tartalmazó jelenete miatt Kiskorúak Védelmében illetékes Elvtársék 18 évhez kötötték a vásárlói korhatárt. Az az egy év (a dobozon eredetileg 17 éves korhatár szerepelt) nagyon sokat számít – pontosan annyit, hogy a játék a hagyományos CD-boltokban már nem is áruható. A Sierrának tehát az angol verzióból ki kell vágnia a két jelenetet, továbbá mind az amerikai-, mind az angol-verzióban egy password-rendszert kell beépíteniük, amellyel a kedves szülők cenzúrázhatják a fiókájuk lelkivilágára nemkívánatosnak minősített részeket. (Kérdés, hogy akkor meg mi marad a játékból?) Az angliai huzavona azért is igen kellemetlen a Sierrának, mert Európában itt a leggyengébbek a piaci pozíciók: szemben például a német vagy a francia piacon ellenőrzött 15-20%-kal, itt mindössze 3% a piaci részesedésük.) Lényegesen kevesebb a gond van a Phantasmagoria 2-vel az ausztrál piacon: ott – úgy, ahogy volt – betiltották az egész játékot.

✎ **Gianluca Vialli**, a Juventus egykori, és a Chelsea jelenlegi futballszárja reklámszerződést kötött a Philips Mediaival. Ő lesz az **UEFA Championship League** 1996/97 szendvicsembere. Várható megjelenés PC-n március, PSX-en május.

✎ A focisták úgy látszik kurens cikknek számítanak, mert a **Maxis** is három Arsenal-játékos (**Jan Wright**, **David Seaman** és **Patrick Vieira**) közreműködésével ohajtja rábírnai a t. publikumot, hogy minél többet vásároljon **Kick Off '97** tavasszal megjelenő PC/PSX-verziójából. Na persze nekik nincs nehéz dolguk: ez a név el fogja adni a játékot nélkülük is. (Kíváncsi vagyok, hogy Gascoigne-t mihez fogják szerződetni, miután lejárt a szépségsszalón-hálózattal kötött egyezsége...)

✎ A **Activision** nem ad ki több játékot a **Mech Warrior**-sorozatból, a **Mech2** PSX- és Saturn-verziója volt az utolsó dobásuk. Nem mintha nem fogytak volna szépen, csak a fejlesztők gondolták úgy, hogy jobb az nekik, ha saját maguk terjesztik a játék felvitásait. A Mech-licenc megvonásától nem igazán estek kétségbe, vásárolták helyette egy **Heavy Gear** nevűt, ami egyébként ugyan-olyan robotos durr-durr rettenet, mint a Mech. Szóval bizakodva néznek a jövőbe, annál is inkább, mert **Dark Reign: The Future of War** címen készülő C&C-klónjukhoz a Blizzardtól sikerült designert szipkázniuk.

PANDEMONIUM

Íme egy tökéletes példa arra, hogy egy jó mászkálós játékhoz nem kell mindig valami vadonatúj dolgot kitalálni, elég, ha a jól bevált klasszikus játékmotort látványos 3D-s grafikai effektusok közé ágyazzák. A külső szemlélő számára a Pandemonium fantasztikus látványt nyújt: egy szép színes álomvilágban egy 3D-s kis figura szédítő mélységeket ugrál át. A zóompont egyfolytában zoomol, hőseinket hol premier plánnban látjuk, hol meg olyan távolról, hogy hangyányira zsugorodik. A kamera teljesen leereszkedik, ha emberünk mondjuk egy függőhídon halad át, máshol meg teljesen felülnézetből láthatjuk a terepet, egyezőval mindig abból a perspektívából követhetjük az eseményeket, ami a leglátványosabb, és persze a legesszerűbb.

Első ránézésre úgy tűnik, mintha egy újabb Crash Bandicoot féle 3D-s játékkal lenne dolgunk, de a látszat ellenére voltaképpen egy hagyományos, 2D-ben játszódó anyagról van szó, igaz ez a "kétdimenziós sík" a térben össze-vissza görbül. Rendszeres olvasóink számára talán úgy tudnánk legegyszerűbben képet festeni a Pandemoniumról, hogy egy NIGHTS

féle játékmotort hoztak össze a Crash Bandicoot grafikájával. Ez utóbbi játékra mellesleg nem csak a grafika stílusa, hanem bizonyos részletek is kísértetiesen hasonlítanak.

AZ ELŐZMÉNYEK

Elsőször is ismerkedjünk meg a két főszereplővel, akik épp most készülnek szakavatott varázslókká előlépni! (A térképen a háromszög lehet majd közülük válogatni.) Nikki – a lány – egy cirkszerű szökött meg, ő az akrobata tudományával jeleskedik. A dupla ugrásával (legvégében meg egyszer X) ő kettőjük közül a hasznosabb karakter. Fargus, a bohóc és a bábuja, Sid megunták az előadásikon szokássá vált tojás- és zöldszépaort, ezért határoztak a varázslóskodás mellett. Fargus speciális mozgata a cigánykerék (körrel), amivel el tudja pusztítani a gyengébb ellenfeleket. Hőseink a történet szerint a világhírű Vu varázslóhoz érkeztek tanulni a mesterséget, és a jelentkezők támegeében találkoztak véletlenül. A bajok ett kezdődtek, amikor a mester a fogadásról el-



A lila, rohángoló manók úgy hűrögnék, mint valami tüdőbeteg gorilla

vonult a szükségét végezni, és hőseink oda is követték. Az egyik folyosón a Nagy Varázsló megbottolt egy szőnyegráncban, és a táskájából kiesett egy ősi varázskönyv. Nikki habozás nélkül felvette, s hiába állt rajta, hogy "kizárólag csak gyakorlott és bejegyzett varázslók használhatják", elvonult Fargusszal a kastély tetejére egy kis tűzijátékot rendezni. Innentől már az introban követhetjük az eseményeket, amint a dolog rosszul süti el, s megidéznék egy nagy et-vágú szörnyet.

Persze csak egy mód marad, hogy jóvá tegyék a dolgot: ha végigmegyünk a játékon.

A MOZDULATOK

Az említett alapvető mozgulatokon kívül mindkét szereplő fel tud venni támadó varázslatokat, amiket a négyzetrel lehetünk ki. Legtöbbször tüzgolyó varázslatot (piros gömbök) fogunk találni, amiből két fajta is akad. Abban különböznek, hogy az egyik újratermelődik, a másik pedig nem. Ez azért fontos, mert sérülés esetén elveszítjük az éppen nálunk lévő varázslatot is. Akad továbbá kicsinyítő varázslat, amivel le-kicsinyíthatjuk, majd eltáposhatjuk az ellenfeleket, valamint van még egy Sub-Zerós típusú fagyasztás, amivel hűvösre tehetjük, majd szilánkokra törhetjük a rosszakaróinkat. A szokásos bonus ételeken kívül találhatunk

még pajzsokat, amik sérthetlenséget biztosítanak bizonyos ideig, valamint kulcsokkal, amik titkos ajtókat nyitnak. Ezek az ajtók általában rejtett pályaleágázások bejáratát, vagy egyszerűen csak szíveket rejtnek maguk mögött.

Utunk során még egy érdekes dologra számíthatunk: hőseink néhol állatokká fognak átalakulni, s így természetesen újabb mozgulatokra tesznek szert. Békaként például sokkal nagyobb lehet ugrani, sárkányként pedig még repülni is tudunk majd.

MAJDNEM TÖKÉLETES JÁTEK

Az irányítás a 2D következtében kezdetben meglehetősen szokatlan, gondoljunk csak bele: például ugrunk egy nagygót,

A meglepetések nem azt jelentik, hogy halálzás nélkül nem tudunk rájönni a megoldásra, mindig kapunk egy pillanati gondolkodási

időt.

A játékot teljesen redtis nehézségűre írták meg, ráadásul a folytatási lehetőségek kapuit is megfelelő távolságban helyezték el, nem kell mindig legelőlről kezdenünk a pályákat. Minden szint sikeres teljesítése után ködszavakat kapunk, ha pedig 80%-nál több kincset gyűjtöttünk be, bonuszintekre jutunk. Én csupán a mentési lehetőséget hiányoltam, de mivel a passwordok rövidke, azt sem túlságosan.

A 18 szinten kívül 3 nagyfőnök is

BOHOCI-NESZE!

és közben a pálya 90 fokban elfordul. Ez főleg akkor idegesítő, ha pont egy ellenfélre akarunk ráugrani. Eleinte az ilyen ugrásokat el fogjuk véteni, és az ellenség fejének megtaposása helyett a karjaiban fogunk kikötni, de hamar bele lehet jönni. Az összesen 18 szint mindegyike iszonyú hosszú, ám ennek ellenére olyan változatosak, hogy sose lesz olyan érzelünk, mintha már egy-egy részletet látnánk volna. Gumigyűjtő működő gombok, óriási, össze-vissza kanyargó csúszdák és ezekhez hasonló te reptárgyak változtatják egymást, szinte minden lépésnél valami meglepetés vár ránk. Nyugodtan megyünk például, aztán hirtelen elkezdünk csúszni, majd egy nagyot zuhanunk. Földet érünk, s már azt hihetnénk, hogy biztonságban vagyunk, ám az érkezésünk zajára felébred egy dinoszaurusz, aki üldözbe vesz minket...

pályán is át kell küzdenünk magunkat, ezek a szörnyek azonban inkább csak látványukban elképesztőek, az elintézésük nem fog különösebb fejfördést okozni. Az első szörny például egy kör alakú bástya közepéről köpköd felénk, s nekünk csak annyi a dolgunk, hogy a falon rohángálva eljussunk a tüzes katapultokhoz.

A játék vizuálisan nem mindennapi gyönyört nyújt, s ehhez jönnek még a profi módra meg szerkesztett pályák.

Vári Zolt

pandemonium

Kiadja: BMG

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐNA

PLAYSTATION

✓ Látványos kameramozgatás • szuper grafika
X A 3D kizárólag látványosság • nincs mentési lehetőség

91%

Néhol levelibekaként kell átvészelnünk a viszontagságokat

Hát ha van program, amivel a SNES tulajdonosokat alaposan megvárakoztatták, akkor a Prince of Persia 2 az. A PC változat már lassan négy éve, hogy megjelent, s azóta se jött ki más verzió. Ez főként azért meglepő, mert az előző rész a létező összes gépfarmatúra megjelent. A sztori egy ifjúról szól, aki beleszeret egy hercegnőbe, és a gonosz varázsló Jaffar börtönbe veti, hogy ő vehesse el a hercegnőt. A feladat az első részben az volt, hogy kivesszük hősinét Jaffar börtönéből. A platformjáték nem is annyira a grafikájával aratott sikert, hanem csodálatosan élethű animációjával, amint hősinék megkapaszkodott a pallókon, ahogy

vívott, vagy ahogy egyáltalán futott. A látványhoz ráadásul egy elgondolkodtató, és az ügyességünket is próbára tevő játékmenet társult, így a játék csakhamar mindenki kedvencévé vált.

Jaffar nem adta fel, hanem újabb tervet

agyalgt ki, még gonoszabbat mint az előző. Varázserőjét arra használta, hogy felöltse a herceg alakját, és előidőz

palotájából. Ezúttal a háttérgrafikára sem lehet panaszkodni. A palota falai, a barlangok belseje mindenhol egészen részletesen meg van rajzolva, s a szereplők is színesebbek. A helyszínek nem is érték be egy kép-



A szűk és a palotából

szerezzük az adott városrészt kapujának kinyitására szükséges összeget. Ha ez megvan, áthajthatunk a másik szektorba, az eredményünk pedig automatikusan kimentődik. Ha mind a nyolc szektorral végeztünk, kezdhethetjük előlrol az egészet, csak jobb kocsit kapunk... Ahogy haladunk előre, a bűnözők egyre ügyesebbek, egyre több aknát szórnak el, s ha eléjük kerülünk, nem haboznak belénk pörkölni. Ezenkívül felbukkanhatnak rivális fejedelmek is (őket zöld nyíl jelzi), s ők a vérdíj miatt ugyanúgy vesztélyt jelentenek ránk, mint a bűnözők. Lehetőleg tehát előbb mi füstöljük ki őket. Ha esetleg ketten, osztott képernyőn

CRIMEWAVE

Képzeltetek el egy annyira korrupt várost, ahol még a rendőrséget is privátizálják. Nem, nem Budapestről van szó, csak egy képzeletbeli városról, Mekeoról. A rendfenntartást civil kézbe adták, ösztönzőképpen pedig minden egyes bűnöző fejére vérdíjat tűznek ki. A várost fejedelmek lepik el, akik bármire kaphatnak egy kevés pénzt.

A feladatok teljesítéséhez ki sem kell szállnunk az autókából, ahogy meglátjuk valamelyik gyanúsított kocsiját, azonnal tüzelhetünk. A várost nem egy rögzített szögben látjuk, hanem real time-ban rajzolja ki a gép, vagyis ahogy fordulunk az autóval, úgy forgatja a szemszöget. A lényeg egyszerű: járőrözünk az utcákon, s várunk, amíg felbukkan egy kliens. Ezt majd egy piros nyíl fogja mutatni, és két perc áll a rendelkezésünkre a kilővése. Ha ez sikerül, egy bizonyos összeg üti a markunkat, plusz még felvehetjük a fegyverét és rakétáit. Ha nem, a játéknak vége. Nincs vége a játéknak, ha esetleg idő közben megszökne a kliens, igaz a következő üldözésnek már az előzetes időlimittel kell nekivágnunk. A cél, hogy meg-



Már füstöl a garzickó...

A civil autók állandóan csak úton vannak



sínekre a kilővése. Ha ez sikerül, egy bizonyos összeg üti a markunkat, plusz még felvehetjük a fegyverét és rakétáit. Ha nem, a játéknak vége. Nincs vége a játéknak, ha esetleg idő közben megszökne a kliens, igaz a következő üldözésnek már az előzetes időlimittel kell nekivágnunk. A cél, hogy meg-

Noha a játékmenet elsőre – amint a palota tetején menekülünk – eléggé lineárisnak tűnik, aggodalomra semmi ok, a barlangokba eljutva visszaköszönnek a már látottak PoP elemek és feladatok. Többet kell lesz szükség, például már a barlangok kijutásához is egy kisebb fejtörőt kell megoldani. A feladatok egyébként megegyeznek a PC verzióval, tehát a korábbi leírásunk most is használható.

prince of persia 2
Kiadja: Titus
SUPER NINTENDO

- ✓ Egy brilliáns folytatás remek grafikával
- ✓ A hangeffekteken még csiszolhattak volna

85%

COMMAND & CONQUER



A'95-ben megjelent Command&Conquer hihetetlen sikereket ért el PC-n, és most végre megérkezett Saturnra is. A játék a közeli jövőben játszódik, ahol a jóságos békefenntartók, vagy a gonosz szekta csapatainak a vezetését vehetjük át. A választás egyszerű: a két CD közül az egyiket a GDI a másikon pedig a Testvériség kudarcsait találjuk. A program egyszerű kezelhetőségével és remek hangulatával fogja meg azonnal a játékost. Én nem vagyok egy nagy stratégia, ám ahogy elindítottam a játékot, a kezdeti egy pillanatra sem okozott gondot, és nagyon élveztem a parancsok osztogatását. A pontintellek irányítás egyszerűbb nem is lehetne: rábökünk egy csapatra, és megmutatjuk hova menjen, mit csináljon. A menükben meg-

jelenő ikonok szintén egyértelműek, ha valakinek értelmezési gondjai lennének, ajánlom a figyelmébe a '95/10-es számunkat. Eleinte könnyen nyerhetünk, a program kezdők számára is biztosít sikerélményt, de csak mértékkel. Amint bemelegedtünk, a küldetések egyre keményebbekké válnak, a játék vége felé pedig megeshet, hogy egy csata megnyeréséhez több napig kell próbálkoznunk, míg megtaláljuk a megfelelő stratégiát. További pozitív dolog, hogy nemcsak az ellenséges katonák viselkednek intelligensen, hanem saját embereink is: akiket nem látunk a képernyőn, nem hagyják magukat leőlni, hanem védekeznek, vagy visszavonulnak.

A zseniálisan kitervelt hadszíntereknek és feladatoknak tulajdonítható a játék sikere, hiszen a grafika nem nagy dolog. Szépek a tájak, és minden sprite ani-

mált, de a bitmap hátterek és a pixeles katonák akár egy MegaDrive-val is kivitelezhetőek lennének. Ugyanez mondjuk már nem mondható el az átvettételekéről, amelyekben frakció animációkat láthatunk digitalizált szereplőkké keverve. Egyedül a multiplayer opció hiánya miatt marad el a játék a PC verziótól.

Vári Zolt

command & conquer
Kiadja: Virgin
SEGA SATURN

- ✓ Remekül megszerkesztett küldetések s intelligens ellenfelek s jó hosszú
- ✓ Nincs több játékos mód

92%

A kényes hadműveletnek számító partraszállás itt még könnyedén kivitelezhető

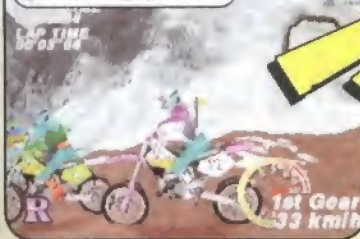


A motocross versenyek valószínűleg nem tartoznak a könnyen megjátható kategóriákba, talán ezzel magyarázható, hogy a Warner Interactive "újszerűtje", az Int. Mo-

teyett, de amint elindul a verseny, azt tapasztalhatjuk, hogy a motorosok mozgása elég távol áll a "realistikustól". Egy-egy ugrató után akár oldalt fordulva is leérkezhetünk, pi-

egyébként illet volna az alapvető szolgáltatások közé bevenni. Ha már itt tartunk: örültem volna, ha az Options-menüben a

A visszajátzásban sajnos csak győzelem esetén gyönyörködhetünk



Buckalakók, előre!

toX az egyedül induló ebben a kategóriában PlayStationön. Csakis ennek köszönhető, hogy igazat adok a játék dobozán olvasható szövegnek, miszerint ez az eddigi legrealistikusabb motocross szimulátor, ami valaha készült. Ennek ellenére már az Intro-ból láthatjuk, hogy nem egy színvonalas dologhoz van szerencsénk: a motorok teleszkópjai a talajtól függetlenül csak úgy randomize rángatóznak, az emberi mozdulatok robotoszerűek, a képi humornak szánt események pedig még csak mosolyt sem csalnak az arcunkra. Sajnos ugyanez mondható el a garáról a játékról is. A grafika még elmegy, a motorosok és a terep 30-s kidolgozása láttán először akár csettinthetünk is

zika törvényei úgy diktálnak, hanem akkor, amikor megkezdene egy éles kanyarvétel, s akkor is csak egy pillanatra. A programozók a szabályok betartásával sem nagyon társztották magukat. Azokon a pályákon, ahol 180 fokos kanyarok vannak bekövetkező, azeket nyugodtan levághatjuk. A futamok megnyerésével ne számítson senki se valami extra dologra, a pénzdíjlon kívül mindössze annyi a jutalmunk, hogy megnézhetjük a visszajátzást

Durr-durr, kandúr!

Emelkedtek még a Project X-re? Tudjátok, a Team 17 festeges úrhajós, lövöldözős játéka! Akik rendelkeznek, vagy legálábbis rendelkeztek Amigával, azok a kérdésre hogy valószínűséggel igemmel válaszolnak. '92 felelőtlenség shoot'em up sztárjáról van szó, ami grafikaiag nagyon megelőzte korát. Ezt alátámasztja az a tény is, hogy annak idején az Amiga 32 színevel olyan háttereket alkottak, amit az öt évvel később készült második részben sem sikerült nagyon felülmúlni. A PlayStation hardverével ugyan sokkal szebb robbanás és fényeffektusokat kreáltak, és frónk animációival találják a történetet, de azért olyan nagy eltérés tényleg nincs.

A játék kézikönyvében az áll, hogy elfelejtették azokat az időket, amikor a játékoknak nem volt sztorijuk. Hát nem azért, de minhez képest az X2 előzményeit egy mondattan össze tudom foglalni: ismét jönnek az idegenek, akiknek a kilátásával ismét a Föld legjobbjai pilótáit, azaz a kedves játékosok bizák meg. Az Introban mindössze annyi történik, hogy hűsünk megkapja a megbízást, beüli a kocsijába, majd egy futurisztikus motoron foly-

talja utat, hogy végül elinduljon úrhajójával. A pre-renderelt animáció mondjuk a "dob-szór is megnézhető" kategóriába tartozik. Igaz most több találat kell az elhalálozáshoz, de például a kődobai pályák egyes részeit olyan óvatosan jönnék az ellenfelek, hogy szinte a halál sem társzik. Az úgy-magán be-egyeket külön pályák nem számítanak, hogy halálunk, és durr! No nem, az túl egyszerű lenne. Minden ellenfélbe legalább 2-3-at kell beferezteni. Ha

nehézségi szinten is változtatni lehetne.

A versenyt indítva választhatunk versenyszályt (azok közül, amiket már egyszer meggyertünk); a stílusnál a versenyzés, a gyakorlás és az időmérő edzés közül szelektálhatunk; ki/be-kapcsolhatjuk az időjárás tényezőket; végül a versenyzők számát határozhatjuk meg. Gyakorlás esetén a körök számát is mi adhatjuk meg. Miután ezekkel végeztünk, a versenyzők ki-választása következik. A névén kívül megadhatjuk a nemzetiségét, a ruhája színösszeállítását, valamint 500 dolcsit kapunk a járgány korszerűsítésére. Szerintem leginkább a gumit érdemes feltuningolni, ha ugyanis kevésbé csúszik a motor, simán felkapaszkodunk az emelkedőkre és a kanyarvétel is könnyebb. A verseny közben motorosunkat négy távolaságból követhetjük, melyek között az L2/R3 gombokkal válunk. Az X-szel gyorsíthatunk, a négyzet a fék, manuálisan váltani pedig az L1/R1 gombokkal lehet.

A játék jó tulajdonságai közé tartozik a pályaeidő, amivel a meglévő 40 pályára mellé újakat kórhathunk. Nagyon egyszerű a kezelése, bárki könnyedén el-

azonban megfelelő hatásokkal írjuk az idegeneket, azok időnként kisebb "ajándékokat" ejtenek el, amiket felvéve újabb és újabb fegyverekkel gazdagodunk. Különböző erősségi lézereket, rakétákat kapunk, leg erősebb fegyvereket pedig dupla lövedéket, aminek még a szórását is állíthatjuk. Ha ezeket egyébként nem szedjük fel, az egyre szívósabb ellenfelek ellen teljesen elcsúszhatunk. Az X-szel tudunk a fegyvereknél tüzelni, melyek közül - ha már több van - a négyzetrel tudunk szelektálni. A körrel lehet



Már régóta a második pályán végén egy igen komoly lövedék vár ránk

mega-bombát kilőcsapatni, ami a közelében lévő objektumokat egyaránt egyaránt elpusztítja, a háromszög pedig a szinten útközben találhatók, az megfigyelőként funkcionál, ami erőteljes gombok formációját látnak változtatni. Mondjuk felkapcsolhatjuk a pálya a hajó elejére, vagy akár egy le beküldhetjük, hogy keringjen körülötte. A testünk emellett dupla fegyverrel rendelkezik az L1/R3 gombokkal szabályozhatjuk

sajátítja, a kimentett pályákból pedig a Competition Editor-nál saját versenyleányt állíthatunk össze, ami szintén kimenthető.

International Motocross Kiadja: Warner

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

1.16 3D grafika a könnyen kezelhető pályaeidővel
1.16 3D grafika a könnyen kezelhető pályaeidővel
1.16 3D grafika a könnyen kezelhető pályaeidővel

52%

A pályák végéről természetesen nem hiányoznak a különböző lövedékek. Ezekbe írhatunk mennyiséggel municiót kell eresztani. Alapvetően csak egy folytatást lehetőséget kapunk, am a játék első felében ennek ellenére a továbbjutás nem fog gondot okozni, mivel az ötödik pályáig mindig csak az utolsó pályánál kell újrakezdeni, s még pályakidolgozást is kapunk. A maradék öt pályában azonban alaposan össze kell szednünk magunkat, ugyanis onnan semmiféle segítséget nem kapunk.

Sok fejlődés tehát nincs az elődhez képest, legfeljebb annyi, hogy ezúttal vannak függőleges scrollozó pályák is. A grafika gyönyörű, az utazás, vagy épp egyes planéták felszíne felett repkedhetünk, valamint az immár hagyományok színház aszteroida mezőben is szaladgálhatunk meg. Az akció alatt hallható rave zene szöveggel még elmegy, de hogy őszinte legyen, az is inkább '92-es hangulatot áraszt.

Vári Zoli

project x2 Kiadja: Ocean

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

1.16 3D grafika a könnyen kezelhető pályaeidővel
1.16 3D grafika a könnyen kezelhető pályaeidővel
1.16 3D grafika a könnyen kezelhető pályaeidővel

70%



Az elődhez hasonlóan a hátterek színességére most sem lehet panasz

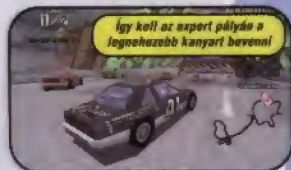
DAYTONA USA

A Daytona USA a játéktérnek látogatói számára mára már szinte fogalommal vált. Ha valaki esetleg nem ismerné, egy mondatban a lényeg: szériautók versenye, ahol három, egyre nehezező, csodás kidolgozású pályán akár 39 ellenféllel vehetjük fel a versenyt. Személy szerint én köztudottan nagy Daytona-rajongó vagyok. Ha néha benéznek egy játéktérembe, a mai áraknak köszönhetően jobbra csak bánnésködni szoktam, de ha egy Daytonát látok, ritkán tudom megállni, hogy ne menjek vele néhány kört. Amikor megjelent a játék Sega-verziója, néhány hozzám hasonló megszálottal hónapokig nyomultunk a játékkal, százdmsodpercekkel döntögetve egymás rekordjait. Azóta sem készült egyetlen olyan autóverseny sem, ami hangulatban akár csak megközelítette volna a Daytonát. Kíváncsian vártam tehát, hogy milyen lesz a PC-verzió.

Amikor elindítottam a játékot, a várakozáshoz képest elég nyomorúságos látvány tárult elém. A demóban, ahol 40 autónak kellene villámgyor-

san elhúznia a kamera alatt, most igencsak dőcögve érkeztek a járgányok. Szerencsére azonban mindössze annyírtól van szó, hogy a Sega egy végtelen leegyszerűsített installáló programot mellékel a játékhoz, ami automatán full gr-

fikával rakja fel a programot. Miután elindítottuk a játékot, szálljunk be az Alt billentyűvel a program menüjébe. Az Option menüben találhatjuk az állítható grafikai paramétereket, ahol az élvezhető sebesség érdekében a Display Mode opcióval nyomban vegyük le a felbontást sima VGA-ra. (Ezt egyébként a játék közben is megtehetjük az F4 lenyomásával.) A sebesség növelése érdekében még a következő-



SEGA RALLY

A játéktérben a Daytona USA után a Sega másik nagy dobása a Sega Rally volt. Egy rallyversenyről van szó, ahol a valóságot megközelítő körülmények között egy sivatagos, egy erdős, egy sziklás, és egy extra főpárti pályán száguldozhatunk. A járműválaszték sem akármilyen: két valóságos márká, egy Toyota Celica (köz tudottan az egyik legjobb rally autó), és egy Lancia Delta közül választhatunk, ehhez jön még egy extra autó, a Lancia Stratos. A terep eszméletlenül élhető: ahogy egy helikopter elhúz felettünk porzik a homok, a fűcskák hajta víz fröccsen, a beton érezhetően megtapad a gumik. A kocsik elképesztően kifinomultnak viselkednek még a legapróbb kormánymodulatra is: "érezni" lehet az au-

tó úttartását és a teherterhelési erőket. Ha a kettőre nézést közül a külső vagyunk, a látvány még fantasztikusabb: a kerek tükletesen úgy rugóznak, ahogy ráhajunk a bukkánokra, a kanyarodásuk beremegnek, amint oldalra csúsznak a betonon. A kocsik szelektálásánál választható a manuális váltó is, az igazi prolik természetesen csakis ezzel versenyeznek. Például egy-egy látszólag értelemellen visszaváltással értékes százdmsodperceket lehet az eredményekből lefaragni. Ez a nagy fókusz elvárható egyébként nem csupán a véletlen műve: az AM2 programozógárdája igazi rally pilótáktól kapta az instrukciókat.

A Saturn-verzióban indulhatunk Arcade módban (mint a játéktérben): a többi versenyző ellen



ket tehetjük: állíthatjuk a képernyő nagyságát (nagyfelbontás esetén); beállíthatjuk, hogy milyen távol rajzolja ki a gép a terepet; meghatározhatjuk, hogy milyen sima legyen a mozgás valamint kikapcsolhatjuk a háttérrel, s végül átlátszóvá tehetjük a tereptárgyakat. Itt találhatunk még egy igen hasznos dolgot: az első menüponttal állíthatjuk be a billentyűzeti-össztét, ugyanis ki tudja miért, a játék Options menüjében csak dísznek van a Key Assign opció.

Miután így a gépünk képességeihez igazítottuk a grafikát, garantálom, hogy a játék teljesen ugyanazt az élményt nyújtja, mint Saturnon. A szolgáltatások is ugyanazok, vagyis az arcade módon kívül játszhatunk PC módban, ahol többajta autó áll a

sorban végighaladva a pályákon), valamint Time Attack módban (az idő ellen nyomulva). Ezek megvannak a PC változatban is, valamint ugyanígy megvan a 2 Player Battle, ahol egymás ellen versenyezhetünk egy haverral. Újdonság a Link Game, amivel két összekötött géppel játszhatunk. Főbb lehetőségek: külön egyedi beállítású autókat készíthetünk, többféle kameraállásból visszajátszhatjuk az eseményeket, továbbá a Ghost Car opció, aminek segítségével legjobb időnk szellemképe a vetélytárs, azaz így saját legjobb teljesítményünk ellen versenyezhetünk.

A grafika még szebb, mint a Daytonában. A játék sebessége meglepő módon még SVGA-ban is teljesen élvezhető, igaz, ehhez a P133 nélkülözhetetlen előfeltétel. Noha így a sebesség lassabb mint Saturnon, a grafika azonban még szebb, gyakorlatilag megközelíti a játéktérmi gép színvonalát. Még a hirdetések is jól olvashatók az autók oldalán. Az elégedetlenkedők átválthatnak VGA-ra, ahol szélsőséges akcióra számíthatnak. A képrészlet gyorsasága azzal magyarázható, hogy a Daytona 40 autójához képest itt mindössze csak 15 versenyző helyzetét kell a gépnek "fejben tartania", amiből maximum 2-3 van egyszerre a képernyőn. Ez persze sokkal kevesebb poligont és sokkal kevesebb számítást igényel.

Összegezve: a Sega Rally egy olyan autóverseny, ami mindamellett, hogy to-

rendelkezésünkre, és nincs időlimit. A pályák első betöltésekor ugyan tapasztalhatunk némi akadást, ám ez szerencsére csak műlo jelenség. Ezentúl legfeljebb csak olyan negatív élmény érhet minket, mint hogy nagy ritkán "beakad" a kéreknykorgás effektje, ám az ilyen és hasonló dolgok minden bizonnyal inkább a Win95 "érdemeinek" tekinthetők.

daytona usa

Kiadja: Sega

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

PC: P90, 16MB RAM, SVGA, 4XCD, WIN 95
✓ Majdnem arcade minőségű konverzió
✓ Egy víszajátékot például behálhattak volna

93%



kélelesen élhető és szép, még élvezetes és jól játszható is. A játék máig a legjobb rallyverseny, ami valaha a konzolokra készült, s most, hogy megszületett a PC-s átirat, immár a számítógépek is az. Legfeljebb a Screamer 2 veszi fel vele a versenyt.

segarally

Kiadja: Sega

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

PC: PPS, 16MB RAM, SVGA, 4XCD, WIN95
✓ minden
✓ Bármilyen negatívum korcsme csak szórészálhasogat és lenne.

94%



Sokezer évvel egy virágzó civilizáció pusztulása után járunk. Az ember által kifejlesztett biológiai fegyverek csaknem az emberiség teljes megsemmisülését idézték elő, a megmaradt túlélőkre mutáns fenevadak leselkednek minden zugból. A közeli időben az egyik törzs, a "Birodalmiak", egy régi toronyra bukkantak, benne egy arzenál nagy pusztító erővel rendelkező ősi fegyverrel. Ezekkel hozzáláttak a szabadon garázdálkodó ragadozók irtásához. Sokan azt gondolták, hogy a megmaradt emberiség végre fellélegzhet: Az ősi mondás azonban ismét beigazolódtott: "A hatalom kapzsisa-got szül, a kapzsóság pedig az erőszak atyja." A Birodalmiak a Föld teljes meghódításra esküdtek fel.

Ez a kis beszámoló szerencsére nem jósolt (bár manapság annak is hihető lenne), hanem a Panzer Dragoon "történelmi" háttérre, ami végre megjelent PC-re is. A játékban egy egzotikus, furcsa lények-

kel, állatokkal és meghűkentől gépezetekkel teli világba cseppenünk. Egy ifjú vadászt fogunk irányítani, aki - mint az introból kiderül - a sors akaratából a "nagyok" háborújába keveredik. A történet elején két társával együtt éppen egy vadászaton van egy száraz kanyonban, amikor egy skorpiószerű lény üldözése közben egy óriási barlangba téved. Két hatalmas sárkány összecsapásának lesz a szemtanúja, melyek közül a kéken ülő sárkány-lovag halálos sebet kap. A haldokló lovak odaszálí hód-

kat, amik rántádnak. Ellenfelől pedig nem lesz hiány: mindenféle repülő kreatúrák szórják ránk a lövedékeiket, óriási homoki férgek bujnak elő a sivatag homokjából, és még sorolhatnám mi mindezzel fogunk találkozni. Noha a sárkányunk egy előre rögzített "folyosón" rápölyög, azon belül mi irányíthatjuk a dolgokat, sőt,

kai menü emiatt kisebb cheatként is használható, ha ugyanis SVGA-ra rakjuk a felbontást, a mozgást pedig simára, a játék úgy lelassul, hogy gyerekeként lesz az ellenfeleket kiűzni, vagy kiteríteni a felénk közeledő lövedékek elől. Ez a kis turpisság egyébként arra is jó, hogy megfigyeljük az ellenfeleket, ugyanis normál esetben olyan gyors a játék, hogy fel se fogjuk, ki vagy mi lök ránk. A játékról csak jól lehet mondani: pergő, lövöldözős akcióban vehetünk részt, roppant sokszínű, változatos ellenfelekkel, hatalmas fölényességekkel. A CD-ről szóló zenék pedig feledhetetlenek!

PANZER DRAGON

sünk mellé, s egyetlen varázslatos érintéssel átadja az összes emléket. Utolsó szavai így hangzanak: "Ne engedd, hogy a Sötét Sárkány visszatérjen a toronyba...különbön az ősi idők borzalmait újra visszatérnek..."

A feladat tehát adott: felpattanva a sárkány hátrára meg kell állítani a másik hűlőt, útközben pedig elpusztítani a Birodalmiak léghajóit, és az egyéb fenevada-

körbe is nézelődhetünk. Erre szükségünk is lesz, hiszen nem egyszer hátulról jön a támadás (ezt a radart figyelve kell majd kiszűrni). Hősünk háromféle távolságból követheti a "kamera" a célkeresztünk segítségével kétféle lövedékkel tüzelhetünk. Ha csak egyszer nyomjuk le a tűzgombot, sima lézert fogunk lőni, viszont folyamatosan nyomva tartva a gombot, befoghatjuk az ellenfeleket (maximum nyolcat), majd a gombot elengedve, célkövető lézereiről lehetünk.

A grafika teljesen megegyezik a Saturn-verzióval, igaz, egy közepes kategóriájú Pentiumon a sebesség inkább csak VGA-ban élvezhető, úgy viszont nagyon. A grafi-

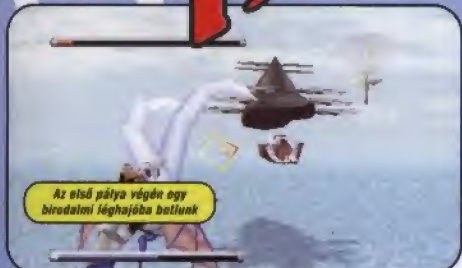
Kiadja: Sega

SVGA
JÁTSHATÓSÁG
ZAVATOSÁG
ZENEBONA

75, 8MB RAM, SVGA, 4XCD, WIN95

✓ Maximális látvány + kiváló mozgás + nagyszerű zene
X Cheat nélkül nehéz

38%



Az első pálya végén egy birodalmi léghajóba bukkunk

A mikor még csak a full motion videón alapuló lövöldözős anyagok voltak ismertek a játékerőszakban, a SEGA az automaták új generációját indította ottan a real time grafikat és lightgint használó Virtua Coppal. Manapság a játék a 2. részhez vagy a Time Crisishez viszonyítva a játék kissé gyengésként tűnik, de akkoriban maga volt a csúcs. Akik nem járnak játékerőszakban, azoknak elmondandó, hogy ezek azok a játékok, amiknél egy fénypistolyt lekasztva szépen tüzelőállásba kell helyezkednünk, és onnantól 100%-ig célilövő tudományunk múlik minden.

A Virtua Copban egy vagy két keménykötésű zsaru irányítása lesz feladatunk. Virtua Cityben aggasztó maffiatevékenységet észlelték, az ügyben nyomozó rendőrszert meggyilkolták. Az általa feltárt bizonyítékok több bűncsoport helyét jelölték meg, ezért a rendőrség létrehozott egy különleges csoportot, ennek a tagjaitagjai fogjuk mi megsemmisíteni.

A Virtua Cop a polygonos grafikának köszönhetően nem mindennapi effektet produkál. Ilyen például a folyamatos zoomoltság, az ellenfelek sebesülése és az akció abszolút folyamatosága. Az áblakok betör-

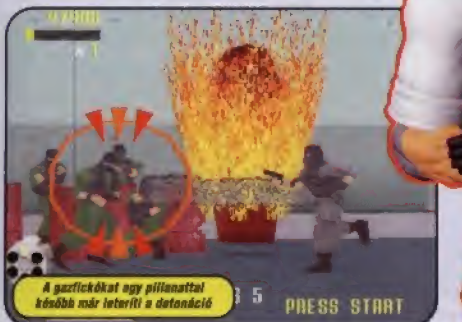
nek, a golyónyomok több helyen ottmaradnak, az összkép teljesen realisztikus.

A PC-verzióban még a Saturn változatánál is tökéletesebb konverzióval találjuk magunkat szemben, legalábbis ami a grafikát illeti. SVGA-ban egy az egyben ugyanolyan a látványban van résznünk, mint a játékerőszakban. Az mondjuk más kérdés, hogy ebben a módban a felbontás élvezetesebb egy kisebbfajta erőműre emlékeztető gépre lesz szükség. Alapvető hátrány, hogy PC-hez ugyebár még nem fejlesztették ki fénypistolyt, így kénytelenek vagyunk a billentyűzetnél vagy az egérrel maradni. Feltehetően az utóbbit javaslom, billentyűzettel nekifogni a



Vigyázzal, cívél a pályán!

RECOVER 5



A garfikekkel egy pillanattal később már letéríti a datonációt

PRESS START

VIRTUA COP

szívós főnök vár ránk. Alapvetően egy határozott pisztolyos rendelőnkünk, de az út során a ládából és egyéb he-

lyekről gyakran lehetünk ki erősebb fegyvereket, úgymint shotgun, géppisztolyt, esetleg Magnumot. ("So-se felejttem el az első...")

A játék egyetlen hibájul csupán azt lehet jelölni, hogy ha egyszer már teljesítettük az összes ködletést, a teljesen kötött játékmennet miatt nem valószínű hogy kedvünk lesz újra nekifogni. Na persze ott van a gyakorlás opció, amivel egy időre kerülünk, s versenyezhetünk, ki tud jobban, minél alacsonyabb hibaszorossal lőni, amit aztán a gép összegez, majd rangsorol.

Ván Zoli

Kiadja: Sega

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSHATÓSÁG
ZAVATOSÁG
ZENEBONA

PC: P75, 8MB RAM, SVGA, 4XCD, WIN95

✓ A 3D-s környezet jelenleg a legjobb PC-n
X Csak elsőre izgalmas

82%

Aholondok háza még nem a világvége. A néhány évi elektroshokos kezelés (hatalmas bumm a halántékon át egyenesen az agyba), a mindig vakítóan fehér, elegáns kényszerbunny viselete (amin csak akkor látni némi vörös foltot, amikor az ápoló leharap egy darabkát a nyelvéből egy súlyosabb roham alatt), a nagy adag morium-injekció emléke – ha lassan is –, de múlandó. Aki jól viseli magát, azt a kertbe is kitöltik a magas betonfalak közé, hogy onnan szemlélhesse a világot szorosan toléskéhez kötözve. Az évek múltával aztán

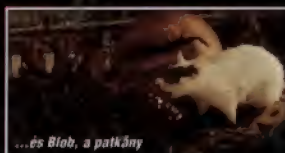
nem fordítam. Tényeg az, hogy nem igazan jelent veszélyt Jocilynra, valamint Blob, aki ugyan nem gay, de patkány (nem a jellemét, hanem a fajtaját illetően). Rajtuk kívül is akadnak szereplők: itt van például Therese, a szemárást, bőr- és lakkruhát viselő, korbácsoló démon, aki előbb-utóbb a málnásba csallja Curtis: aztán Bob, egy kötekedő személtáza – de velük a történet folyamán úgyis megismerkedünk. Hát akkor lássuk a medvét, vagyis a horort:

AZ ELSŐ NAP

Mielőtt elménénk a munkahelyünkre, túrjunk bele az éjeli szekrénykébe, s halásszuk ki belőle a cukorkát, a csavarhúzó és a fényképet, amely Curtis születet ábrázolja. Lépjünk át a nappaliba – közben szemügyre vehetjük magunkat a tükröben – tegyük el a kávézóasztalról a karácsonyi partit ábrázoló képet (barátunk, Trev és mi vagyunk rajta), majd simogassuk meg házi patkányunkat, s vegyük célba a kijáratot. Curtis meglepetten tapasztalja, hogy eltűnt a pénztárcája. Hol lehet a pénztárca egy rendes házban? Természetesen a kanapé mögött, jó mélyen. Rá kell venni házi patkányunkat (a továbbiakban Blob), hogy hozza ki. Zavarjuk be a kanapé mögé, majd a cukorkával csalljuk ki



A főszereplők: Curtis...



...és Blob, a patkány

el-elmaradoznak a gúzsba kötözések, a szederjes vénákba bőkölt hatalmas injekciók, a kényszerbunny mindennapi viselete. Aztán előbb-utóbb felvirrad az a nap is, amikor a páciens hazaengedik, munkát kap és éli normálisnak vélt embertársai egyhangú életét: eszik, iszik, s a barátnőjével együtt töltött lázas vikendeken igyekszik elfelejteni mindazt, ami vele történt.

A Phantasmagoria újabb epizódja – amelynek egyébként semmi köze az előző részhez – mindent megteszt annak érdekében, hogy elnyerje a legvéresebb, leggusztustalanabb, leghátborzongatóbb, és még egy esakornyit leg- elismerést, egyszerűen: a gyomrom felfordul, ha látom. A jelenetek tényleg véresek, sőt olykor még eredetiek is, emellett egy jó adag szexet is a programba csempészték – úgyhogy a hozzávalókkal nincs gond, de hogy mivé gyúrták össze?

A terjedelem a megszokott FMV-s Sierraanyagoknál szokásos: 5 CD-nyi anyag, 4 és fél órnyi videóval. DOS-os verzió is letérzik, de tesztünk a Win95-ösről készült.

A történet egy jó közepes horrorfilmmel felkel meg. Érik meglepetések az embert, de a fő gond kalandjáték szempontból a helyszínek száma (gyakorlatilag otthonunkra és munkahelyünkre korlátozódik a mozgástérünk, illetve van még egy S/M klub is). A kalandjáték nehézségi foka is inkább a hozzávalókkal nincs gond, de hogy mivé gyúrták össze?

Na, de elég a szócséplésből, helyette inkább bemutatom Curtis Craiget, aki egy éve szabadult a fent említett idegongódozó műintézmények egyikéből, s most a normális emberek életvitelére kezd beilleszkedni. A Wyntech biológiai kutatóközpontban dolgozik, akárcsak évekkor korábban az apja. A cégnél megismerkedik egy csinos, gyönyörű keblű (ez az első nap végén látható videóból egyértelműen kiderül) lánnyal, Jocilynnal, s amikor csak lehetik, együtt vannak. Legjobb barátja Travis, szintén kolléga, a rossz nyelvek szerint gay (a kifejezés



Metal Hammer



Imádlak, szívem.
Főként a szíved



Vargabéles

– kedvenc csemegéjéért cserébe a pénztárcával együtt mászik ki. Végezetül vegyük magunkhoz a napi postát, olvassuk el (Curtisre kell kattintani vele); néhány forró sor barátnőnkől. Irány a Wyntech.

A folyosón halásszuk elő a pénztárcánkba a kódkártyánkat, és húzzuk végig a levelelőn. A zöldes fényrel megvilágított iroda bokszaiban már javában tevékenykednek, mindenki a számítógép előtt ül. Először barátnőnket látogassuk meg, mutassuk meg a lapot, amit – mint kiderül – nem is ő küldött. Hogy elkeressük a rossz gondolatokat, vegyük elő a fotókat, mutassuk meg neki és beszéljünk vele. Tomnak mutassuk meg a kódkártyánkat és tárcánkat, beszéljünk egy sort, majd nézzük be a barátságos Bobhoz, akitől csak morgást hallunk. Vegyük célba a sarokban dolgozó felettebb szexis némbert,

PHANT

CSAK ERŐS IDEGZÉ

beszéljünk vele, a hozakodjunk elő a képeslappal. Kiderül, hogy ő volt a feladó, és mindent megtenne annak érdekében, hogy jól megke... megkeressen bennünket. Hát erre legjobb, ha iszunk egyet az irodai viztartóból. Kétszer is. Settenkedjünk be a főnök irodájába, vizsgáljuk meg az asztalt, rajta a fényképet, majd húzzuk ki a fiókot... A főnök ebben a

meguekat, menjünk a gépterembe, tegyük el a fal mellől a dobozatot és próbáljuk kinyitni az ajtót a csavarhúzóval. Nem fog menni. Legjobb lesz elfünni egy

pillanatban teszi be a lábát, s nemsokára ki a mi szűrőnkkel. Huppanjunk le bokszunkba, nézzük meg a telefonszámokat tartalmazó papírt, majd hívjuk fel munkatársainkat. Hogy mi értelme a telefonálásnak egy 10x10 méteres irodában, ahol a legtávolabbi kolléga is 5 lépésen belül van, nem tudom, de mit tegyünk, ez is a játék része. Végezetül kapcsoljuk be gépet – a kódszó Blob, a patkányunk neve – válasszolgassunk a levelekre, majd hívjuk fel Trevort, és menjünk át hozzá. Mutassuk meg neki a fényképeinket, a reggeli levelezőlapot és a kódkártyánkat. Terjünk vissza kuckóunkba, lépünk be a rendszerbe, kattintsunk a bal alsó sarokban lévő dokumentum ikonra, és olvassuk el a könyvtárakban található – többnyire érdektelen, a munkatörőkről szóló – fájlokat, és a számmunkra letöltött fájlt. többször a képernyőre kattintva. Úgy a harmadik-negyedik kattintásra a levegőből lesújt ránk valami, pontosabban semmi, de leveri a szemüvegünket és fellepeszt az ajkunkat. Próbáljunk csak meg egyszer a monitorra nézni: újabb hallucinációk győrtnek; most egy kéz próbál elkapni, majd kényszerbunnyban találjuk magunkat. Mindez csak néhány másodpercig tart, de pont elég. Csűrőgünk, majd menjünk át Trevhez, aki kétkedve fogadja mondokánkat. Hútsuk le

Aki sokat munkol, keveset fog

nyugis helyet: szóljunk Trevnek, hogy ebédszünet. Az Álomfácska vendége a törzshely, itt beszéljünk el Trevvel, aki azt ajánlja, hogy forduljunk pszichológushoz. Az irodában terjünk vissza a számítógépünkhöz, amit valaki kóddal védett le. A kódszó: RATBOY. Bob szokta ránk mondani. Szóljunk be neki a kedves kis tréfért, majd nézzük át Therese-hez, beszéljünk vele, majd találkozzunk a számítógépszobában – eléggé nyitnak a szándékai. A napot az Álomfácskában zárjuk Jocilynnal (ha nem lenne ott Jocilyn, álljunk le a gép-hez, s olvassunk bele a munkánkba), s a számla kifizetése után (kattintás a bukszával a számlán) jöhet egy romantikus este.

PHANTASMAGORIA II

TŰ FELNÖTTEKNEK!

MÁSODIK NAP

A szokásos reggeli procedúra után (megcsodáljuk magunkat a tükörben, simogatás a patkánynak, posta átnézése) nézzük meg a könyvespolcot – néhány emlék felidéződik –, majd beszéljünk meg egy találkát a pszichológus Dr. Harburggal (a nevéjével kattintsunk a telefonra). A Wyntechben csupa kétségbeesett kolléga

nők irodáján keresztül, s menjünk be Tom bokszába. Tárcsázzuk fel a főnököt (6996), hívjuk ki a helyéről valamilyen ürrüggyel, majd lopózunk be az irodájába. Nézzük meg a Carpe Diem táblát a falon, az asztalon a fotót, és a fájlt a monitoron, majd a fiókból lopjuk el a kulcsot. Irány Bob boksza, vegyük fel az asztal alól a gombot, majd lépünk le a számítógépszobába, ahol a kis ajtót kinyithatjuk a kulccsal. Bent egy fémdobozt találunk egy nagy adag hallucináció kísérletében, amit vigyünk haza. Ottthon tegyük az asztalra a dobozt (kattintás Curtisén a dobozzal), vegyük ki belőle a blúzt és a Treshold projektről szóló feljegyzést, melyet Warner, a főnök készített.

Hogy mi a fene lehet ez a Treshold, az később kiderül. A dobozban egy lehegesztett rekesz is van, amihez



...és jól is végződik

egyelőre nem tudunk hozzáférni. Nézzünk el a pszichológushoz és mutogassuk meg neki a tárgyait (amit lehet), a blúzt kétszer is, és nézzük meg az asztalon található högömböt. Gyermekkori emlékek tömkelege zúdul ránk a kedves mamánkról, aki gonosztevőnek tartott minket; nemegyszer készült a meggyilkolásunkra, de aztán végül öngyilkos lett. Ottthon, édes otthon... Bob kabátgombjának megmutatásakor abbéli félelmünket és hallucinációinkat meséljük el, hogy skizofrén gyilkosok vagyunk. Hogy valóban így van-e, az majd kiderül. Végeztül ugorjunk el az Álomfácskába, meséljük el a pincérnek a gyilkosságot, majd vegyük célba a Borderline S/M klubot. A kidobónak mutassuk meg Therese 2. lapját, bent ülünk le a lengén öltözött Therese mellé, iszogatunk, majd csinálatsunk egy haskarikát. Hogy mi volt az itálban arra én is kíváncsi lennék, majd Curtis néhány perc múlva a mosdóba rángatta Therese-t – aki azt rendkívül élvezte –, s úgy emberesen a magávé tette. A nap tehát többeknek is jól zárul.

A HARMADIK NAP

Szokásos nyitás: tükör, patkány, posta, csörgő telefon felvétele. Aprópó posta: Ad-



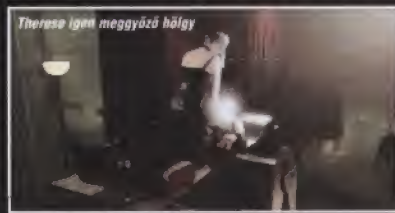
Jocilyn azt akarja, hogy... jól végződik

riene O. legújabb könyvének szórólapja érkezett. (Emlékeztek? O volt a Phantasmagoria 1. főhőse.) Irány a Wyntech, a számítógépterem. Az ajtót befalazták, egyedül teendő a kalapács felvétele az asztalról. A főnök nemigen kedveli, hogy a rendőrnő általánosan itt szimatol, kisebb csetepaté alakul ki közöttük, így legjobb bebújni a bokszkubba. Lépünk be a gépbe, válasszunk a levelek, majd nyissuk meg az archive könyvtárat. A kódzó: carpe diem. A Treshold kutatás újraindításáról szólnak benne. A memosban található fájlok megnyitásához használjuk a cetlin olvasható szavakat. Érdekes. Mintha el akarnának zárni a vállalat többi részétől. Hívjuk fel Jocilynt, Trevet, majd ugorjunk be beszélgetni Trevhöz és Therese-hez. Therese vámpír módjára támad ránk, a néhai Bobnál a papírdobozból vertenger indul felénk. Semmi gond. Köszönjük be Jocilyennek, majd induljunk el a főnök szobája felé: Tom és Warner vitakozik, s amikor elhangzik a főnök szájából, hogy "Tom, maga halott ember", Curtis összeszik, s a ideggondozóban találja magát álomban. Gurítsuk el a befekete labdáját, szabadítsuk ki magunkat, majd szeleljünk el. Amint a doktor utólr, felébredünk, s kollégáinkat látjuk magunk körül, ahogy élesztgetnek. Nézzünk haza, tegyük le az asztalra a fémdobozt, párosítsuk a kalapácsot és a csavarhúzó, s ezzel a kombinációval nyissuk ki a fémdobozt. A lehegesztett rekeszben egy levele bukkannak, melyet apánk irt nekünk. Ő egyike volt azoknak, akik a Tresholdon dolgoztak, s erős aggályai voltak a Treshold alkalmazásait illetően (attól tartott, hogy katonai célokra használják fel). Számított arra is, hogy aggályai miatt nem marad sokáig az elők sorában – igazas is lett. Őva int a Wyntechből. Egyetlen kérése, hogy hagyjuk el a Wyntechet, utazzunk el minél messzebbre, különben szörnyen nyomorúságos életünk lesz. Irány az Álomfácska, meghitt bará-

ti beszélgetés Trevvel, majd a pszichológus. Beszélgessünk el, s a szokásos "tárgymutogatást" tegyük meg, apánk levelet kétszer is mutassuk meg. Végeztül nézzünk el a Borderline-ba, ahol a pultnál ülőtől megtudjuk, hogy nem látták Therese-t. Akkor irány haza. Nyitott ajtók fogadnak... bent pedig kiváló "barátnőnk", teljes börtölszerelésben egy kis S/M játékhoz. Jó szórakozást!

A NEGYEDIK NAP

Kellemes ébresztésben lesz részünk: hajnalok hajnalán egy hölgy dörömböl az ajtónkon. Az ok: újabb gyilkosság. Most Tom, kopaszodó kollégánk esett áldozatul. De vajon kinek? Talán skizofrén gyilkosok lennének? Vagy valaki a bolondját járatta velünk, s ránk akar kenni egy gyilkosságsorozatot? Hívjuk fel pszichológusunkat soránka vigasztalás Błobrá, aki éppen egy lüktető ember szívet rágcsál – persze ez csak hallucináció. A posta megtekintése, tükörben fazonigazítás, könyvespolc átböngészése már rutinnunk. Irány a Wyntech. Sokat nem tehetünk itt, a rendőrszuka kiteszi a szűrőnk az irodából. Nézzünk el az Álomfácskába, s beszéljünk meg Trevvel a dolgok állását. A Wyntechbe próbálkozhatunk még egyszer a főnök ajtaján keresztül, de a vége mindig a folyosó lesz. Gyérünk inkább a dokikhoz. Curtis nincs a legjobb idegállapotban. Néhány mondat után bepörög, s faképnél hagyja a dokit. Ugorjunk haza, ahol néhány pillanat múlva valaki kopogtat az ajtónkon: Jocilyn az. Majdnem sikerül kibekülni, de amikor Curtis leveszi a pólóját, a karmolás és egyéb egyértelmű nyomok elárulják Curtis éjszakai



Therese igen meggyőző hölgy

gád. Nagy nehezen megtudjuk, hogy gyilkosság történt: Bobot valaki brutálisan megölte... (Lehet, hogy más számítógépével is szórakozott.) Menjünk be a főnök irodájába, vegyük fel a földről a papírkát a kódokkal, s lépünk le. Az irodában összefutunk a nyomozóhölgygel, akinek nemigen tudunk értelmes válaszokat adni... (Érdemes a beszélgetés alatt néhány pillantást vetni a bokszkubba: természetesen magunkat látjuk, tetőtől talpig vérszen, amint épp Bob egyik szemgolyóját csésésáljuk.) A brigád egy kis pihenőre az Álomfácskába vonul, de nem bírják sokáig elviselni egymást. Jocilynnal hamar összeveszünk, Therese viszont marad: ma tehát vele kell randizni. Ugorjunk haza, a szokásos hallucinációk kedvéért nézzünk a tükörbe, vizsgáljuk meg a szekrényt, az és persze simogassuk meg Błobot. A Wyntechbe nem lehet egyszerűen bejutni, a rendőrnő nem enged be senkit. Osonjunk be a fő-

szórakozással. Jocilyn el, de a hajója az asztalon maradt. Tessék felvenni, s elmenni a Wyntechbe. A főnök ajtajához remek kulcsotóló szer a hajtó. Bent törjük fel a csavarhúzó segítségével a fiókot, s kölcsönzünk ki belőle a papírt és a kód könyvet. Most jöhet a számítógép. Első lépésként lépünk be mint Curtis, és olvassuk el Trevor E-mail-jét, melyben megadja a kódkártya biztonsági szintjének átprogramozásához használatos kódot. Logout, majd jelentkezünk be mint Warner (CARPE DIEM), s

hogy a zöld alakok legyenek közepén, s nyomjuk meg ekkor az ajtó közepét. Hm, izgalmas egy hely... Hát akit érdekelnek az ilyen masinériák, az vizsgálja meg közelebbről az ágyat, aztán keresse meg Therese-t. Veszett hajtsza veszi kezdetét a börtönyön. s miután Curtis elköltötte minden erejét, a szabácska rejtett zugai-ból előkerül a nézőközönség is... Elég viccesek értefelé az emberek... Nincs más hátra, mint hazamenni - s megnézni a 4. Cú záró-filmjét: Therese ön- vagy inkább kielégülten festgeti magát a tükör előtt, amikor za-jokat hall a mosdó függőnye mögül. Odalép és pajkos hang-ján hívogatja a függöny mögött rejtőzöt. Elkerekedett tekinté-

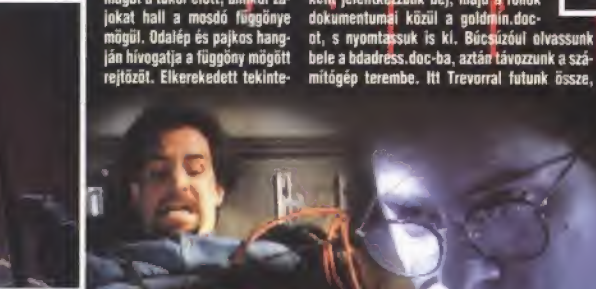
gyűtsük be a postát, s beszéljünk meg egy találkát a pszichológussal. Egyből menjünk oda. Nem találunk túl sokat a dokiból: valami folyós massza lett belőle... A biztonsági őri lökjük félre, s meneküljünk el. Ugorjunk be az irodába, és néhány cuki hallucinációt nézzük meg monitorunkat két-szer, majd a néhai Bob és Tom bok-szába is lessünk be. Irány a főnök iro-dája, olvassuk el leveleinket (Curtis-ként jelentkezünk be), majd a főnök dokumentumai közül a goldmin.doc-t, s nyomtassuk is ki. Búcsúzóul olvassunk bele a baddress.doc-ba, aztán távozzunk a számítógép terembe. Itt Trevorról futunk össze,

A dobozon 17 éves korhatár áll. Ugy látom, nem véletlenül...

Maci! Már megint hozzá-m vágtad az epertörtéti?!



lépünk be a kártyakezelő rutinba (számítógépeket ábrázoló ikon). Vá-laszuk ki Curtis-t a listából, s áll-ítsuk át 3. szintűre a kártyát. A kód: BLACKLOTUS, amint azt Trev levelében olvashattuk. Búcsúzó-ul olvassuk el a fiókban talált szerzeményeinket, majd hagyjuk el az irodát. A folyosón használjuk az üvegajtó előtti leolva-són a kártyát (3. szint-tel már mehetünk mindenova), majd hívjuk le a liftet a kártya segítségével, s máris az alagsorban találjuk magunkat. Men-jünk el egészen a B64-es ajtóig (útközben érde-mes néhány pillantást vetni a földön heverő kényszerzubbonyra, kendőre, játéka - mind-mind valami emlékképet hoznak elő Curtisből). Curtis kiskorában itt téblábolt apja mellett, aki a Treshold projekt egyik főmérnöke volt. Nagy pechére a főnök (Warner) fogta, s mivel nem volt már kísérleti alany, betuszkolta a kis Cur-tist a Tresholdba. Az ajtó kódja: 10958, ami a Treshold kezdetét jelzi (a fiókból kölcsönve-tt papírról olvasható le). Bent aktivizáljuk a kom-pu-ter (ROSETTA), beszélgetünk el az idegen lényekkel a gépen keresztül (mindegy, mit). Miután beinvitalnak a Tresholdba (ez az üveg-ajtó tőlről csillogó-villogó fényörvény, ami egy-fajta dimenziókapuként szolgál az idegenek és a mi életterünk között), ne csináljunk semmit, hanem húzzuk el a csikot, s nézzünk valami ki-kapcsolódás után. Jocilyn megsértődött, tehát marad Therese. Irány a Borderline, ahol a poha-rzatás után Therese a hátsó helységbe invi-tál. Az akadémikus kód kidobónak mutassuk meg Therese kártyáját (a postával érkezett), majd az ajtón található kis tárcsákat forgassuk úgy,



Legjobb barátunk, Trev. Ő sem üszta meg szárazon



te sok jót nem sejtet. Pillanatok múlva vaslánc tekeredik csuklój köré, felemeli, s Therese iszonyú kínok között lóg. Csak a lábait látni, melyek néhány centire vannak a padlótól, majd egy háborzongató sikoly hallatszik. A fany lá-bán patakokban ömlik a vér, s testének minden zsigere. Végezetül egy kóbor villanydrót hozzá-ról Therese vérben ázó testéhez. Vége. Már nem a játéknak, csak Therese-nek és a napnak.

AZ UTOLSÓ NAP

Az ebresztés a már nem is me-glepő: a rendőrnő kelt bennünket. Keressük meg elveszett patká-nyunkat, majd vitázzunk addig a bálgyel, amíg le nem lép. A tük-röt ma nem érdemes kihagyni: Curtis remek hallucinációkat lát benne. Az éjjeli szekrényből ve-gyünk magunkhoz a tárcánkat,

aki elmeséli, hogy járt lenn, s óva int minket, hogy valaha is lenézünk, mert szörnyű dolgok folynak odalent az alagsorban. Trev felajánlja a kártyáját, arra az esetre, ha valami történe-yele... történetik is. Valami titokzatos erő föl-rántja a falra és kábelek tekerednek körbe a testén. Egy reccsenés a nyakcsigolya táján és kész. Vegyük magunkhoz a kártyát, majd men-jünk le a Treshold komputerhez. Lépjünk be a Rosetta kódal. Amikor az idegenek beinvital-nak, a falon levő leolvasón húzzuk végig Trev kártyáját, és a 2. gombot nyomjuk le. Bent kapcsoljuk be a komputert, mire megjelenik Warner, majd nem sokkal utána egy szörny, aki minket hibáztat azért, hogy Curtis otthagadt az idegen világban (!). Amikor elkezd villámokat szórni belénk, csapjunk a komputerre, s ugor-junk a Treshold közepébe.

Egy idegen világba keveredünk, ahol először is vegyük magunkhoz a fáról a barna izét, men-jünk le, gyűtsük be az idegen lényeket és a gombát (?), kombináljuk a patkóalakú lényt a

csillag alakúval, majd menjünk át a lyukon. Adjuk a gombát a fényes lényeknek, s fogjunk meg egyet, majd az általunk gyártott lényvel kattintsunk a elektromos áramlásra (jobb gomb, bal gomb), és lépünk be az így keletke-zett lyukon. Curtishez érünk - az igazához, aki gyerekkorában itt ragadt. Neki köszönhetjük a gyilkosságokat. Mi egyfajta hasonmás (vagy valami ilyesmi) lehetünk. Kattintsunk rá, s hallucinációhegyek törnek ránk - amely-ben egyébként meg is halhatunk. Első hallucináció: az ideggondozóban vágjuk a fecskendőt a dokiba. 2.: Jocilytól ve-gyünk el a pisztolyt. 3.: kapjuk fel a föld-ről a kártyát, s a lifttel meneküljünk el az élőhalottak elől. 4.: Borderline: húzzuk meg a kart, s Therese démona leessik a földre. 5.: Öléjük meg mamánkat, aki egy nyeseöölőt tar-togat a számunkra.

Ha vége a rémálomnak, rántsuk ki Curtis fő vénáját, s vegyük fel maradványait. Az újonnan keletkezett lyukon menjünk ki, s kombináljuk újonnan szerzett anyagunkat a barna izével. Menjünk a dimenziókapuhoz, s a hiányzó zöld fény helyére helyezzük az elektromos lényt. Végezetül nézzük meg a vezérlőpultot, s kö-sűk be a drótokat a már bekötöttéknek megfe-lelően (színek!). Csavarjunk egyet a kis piros nyílás tekerőn. Állítsuk a lencsét 10 óra irá-nyába, majd löpjünk rá egy sugarat. Állítsuk 2 óra irányába, s löpjünk rá még egy sugarat. Te-kerjük meg a piros nyílás tekerőt, majd a há-mroszóget állítsuk úgy, hogy a piros golyó lie-gyen a bal alsó sarokban, s löpjünk rá a sugá-ral. Játsszuk el ezt a sárgával és a kékekkel is, majd nyomjuk le a piros, sárga, kék billentyi-keket. A háromszöges résztől kezdve játsszuk el ismét, s ismét működésbe lép a kapu. S hogy mi a vég: lehet választani: Jocilyn vagy vissza az Idegen világba. Brr.

Ezek után kommentár talán már nem is szük-séges. Kalandjátéknak mondjuk nem rossz - már amennyiben valakinek bírja a nyomra az ilyen típusú kalandokat. Részemről jobb' sze-retem a Larry-szerű felhőtlen kikapcsolódást.

Koroncai Gáspár

Lánc-lánc-esztrelanc...



phantasmagoria 2

Kiadja: Sierra

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA

486DX66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, 50

7. Aki szereti a horrort, annak ideális választás

1. Ez is csak egy FMV + kissé guz-tustalan + egyszer játszható

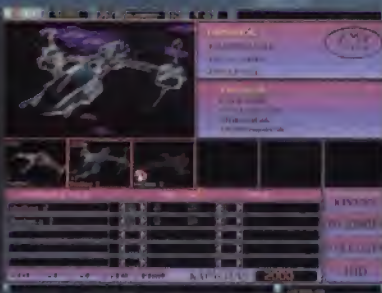
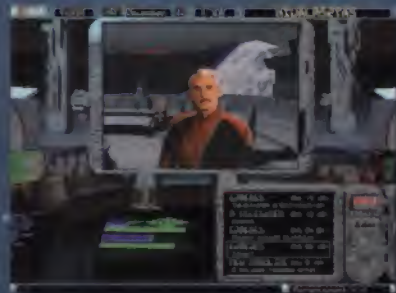
72%

Imperium Galactica

Ahhoz,
hogy Tiéd legyen a világegyetem,
másoknak is lesz egy-két szavuk!



MEGJELENIK MÁRCIUSBAN!



Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on

DIGITAL REALITY

A z Electronic Arts programozói kegyetlenül nehéz helyzetben lehetnek. Elindítottak egy pár sorozatot, melyeket most már minden évben folytatniuk kell, s minden évben felül kell műlniük az előző részeket. Nos, ez idén megint sikerült nekik.



Egy távoli kisárlat

Az már fel sem ígertott igazán, hogy a 29 NBA-ben résztvevő csapat összes igazolt, kezdő és szabadlistás játékosáról (több, mint 400 van belőlük) találunk benne fényképet, eddigi karrierjükről információt, és az elmúlt idény mérkőzéseiről statisztikát, hiszen ezt a programtól már elvárjuk. A FIFA 97 és NHL 97 után az sem volt meglepő, hogy a játékosok itt is felületükön poligonon sokaságából állnak össze a képernyőn. A figurák mozgása azonban lélegzetelállító. Az EOA látványosan olyan tökélyre fejlesztette a valódi játékosok mozgásának digitálisítását, és s

megjelenítését végző technikát, ami ezidáig elképzelhetetlen volt egy asztali gépen. Ezek a színes pacák olyan látványos könnyedséggel és eleganciával mozognak a parketten, hogy azt már kosárlabda lehetne követendő példaként mutogatni. S ha ehhez hozzá-

tesztjük az irányítás egyszerűsítését, akkor az eredmény olyan cselek, passzok, zsákolások és szerelések sorozata lesz, amit egy szegény halandó kosaras hosszú évek gyakorlása után is képtelen megcsinálni. Ezeket aztán természetesen megnevezhetjük vagy 20 szögből, kicsinyítve nagyítva, kockánként vagy akár visszafelé.

A játék másik legfontosabb újítása a taktikai variációk kiválasztása. Támadáshoz 7 csomag különböző variációból vá-

lalkalmazhatjuk. Védekezésnél egyébként csak emberfogást játszhatunk (ahogy az NBA szabályai előírják), s alapértelmezésben minden játékos az ellenfél ugyanolyan posztján játszós emberét fogja. Ha ezen változtatni akarunk, a Defensive Matchup Screennél osztjuk ki az embereket.

A kevésbé fontos újdonságokról csak távirati stílusban. A 29 NBA tagon túl létrehozhatunk négy saját gárdát, összeválogatva a legjobb vagy a legvagányabb figurákat. A meglévő csapatok között adhatjuk-vehetjük az embereket, sőt saját zslésünknek megfelelően egy teljesen új sztárt is kreálhatunk. Játszhatunk teljesen realisztikus meccseket, vagy akár egyenként ki-kapcsolhatjuk az összes szabályt (a zóna til-



Egykoros zsákolás

juk, hogy az öt pályára lépő játékos közül melyik fog a mi botkormányunknak engedelmeskedni, míg a többi négy a gép döntéseit követi (persze a hagyományos összevissza váltós irányítást is választhatjuk). Ebben a módban bármikor elkérhetjük játékosársunktól a lab-

Innen már nincs tovább!

NBA LIVE 97

tását, a lépéshibát, 3 másodpercet, sőt akár azt is, hogy a labda elhagyja a játéktérrel).

Az irányítás egészen

dát, így aki kicsit egoistább a kelleténél, az az összes pontot maga hozhatja össze.

Higgyétek el, nagyon nehéz egy ilyen programról írni. Hiába mondom, hogy fantasztikus, hiába szedem össze a legjobb képeket, amíg az ember nem látja a játékosokat mozgás közben, nem hallja a meccs zajait, nem páholja el kegyetlenül a legendás Boston

logathatunk a jobbra-balra nyíllal. A kiválasztott támadást a táblán egy rövid animációban végig is nézhetjük (az 1-5 számok a játékosok, a kör pedig a labda). Egy-egy csomag mellett az A betűt hagyva a gép automatikusan választ a variációk közül, különben pedig mi jelölhetjük ki a számunkra legérdekesebbet. A csomagok alatt a kétemberes figurák következ-

egyszerű. A gép észreveszi a látványos helyzeteket, s ha a palánk alatt egyedül álló játékoshoz íveljük a labdát, az automatikusan felugrik és zsákol. A pontos do-



Egy trükkös zsákolás

nek, melyeket menet közben bármelyik játékos elkezdhet és a legközelebbi játékoskal hajthat végre. Miután végignéztük a figurákat, a négy legjobbhoz hozzárendelhetünk egy funkcióbillentyűt (a hazai csapatnál az F1-F4, a vendégénnél pedig az F5-F8 gombokat), s játék közben ugyanezekkel a gombokkal mutathatjuk be a követendő figurát. Védekezésnél jóval kevesebb variáció van. Ezek közül érdekes a letámadás és a labdát vezető játékos faultolása (hogy ne menjen nagyon az idő). Ezeket a támadáshoz hasonló módon

báshoz akkor engedjük el a labdát, amikor felugrás közben

a legmagasabb pontra értünk. A büntetőt kicseit eltér ettől a megoldástól. Ekkor ugyanis a labda egy keresztben szaladgál ide-oda, s nekünk a sikerhez a középpontban kell megállítanunk.

Biztosan nagyon sokan vannak, akiknek van kedvenc játékosuk és szívesen irányítanák őt az egész meccs alatt. Nos, most kiválaszthat-

Celtics csapatát, addig el sem tudja képzelni milyen is ez a játék. Aki pedig már látta, az próbálja ki két összekötött gépen, nyolc játékoskal, s megtudja, mi a csúcspont.

Temesvári Tibor



A védő már fel sem ugrik replay

nba live 97

Kiadja: EDA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

PPS, IBM, VGA, PC, SE, GUN

✓ Jelenleg talán a legjobb sportjáték PC-re
7 nem képes követni Dennis Rodman
bestiális változó hajlékületét

98%

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 OEM
Sound Blaster 16 rádiós
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 CSP

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound OEM
Gravis Ultra Sound ACE
Gravis Ultra Sound Pro II, PNP

HANGFALAK:

- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

CD DRIVE-OK:

- 6x-, 8x-, 10x-, 12x-es sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY



- * PANASONIC
- * TOSHIBA
- * NEC
- * PIONEER
- * MITSUBISHI
- * SANYO

CD ÍRÁS
800,- + ÁFA .től

anyagár nélküli Megbízható anyagra,
rövid határidővel, garanciával Hanganyag CD-re
írásánál a digitizálás költsége 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audio és DAT kasszeta is.)

2 x 25 W aktív hangfal + táp	3.200,-
2 x 120 W aktív hangfal + táp	5.920,-
28800 MWAVE faxmodem + hangkártya + üzenetregisztráló egyben	18.240,-
14400 Fax Modem kártya	6.960,-
33600 Fax Modem kártya	15.840,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	11.920,-
Sound Blaster 16 rádiós	11.840,-

Wave Blaster Sound Blaster-hez	6.920,-
Gravis Ultrasound 16 OEM	9.920,-
6x-os sebességű Mitsumi CD drive	15.200,-
8x-os sebességű Sony CD drive	17.840,-
S3 Trio 64 V: 1MB PCI SVGA kártya	5.600,-
17" Pro View SVGA monitor	77.600,-
1.3 GB Seagate IDE winchester	31.200,-
3.2 GB Quantum SCSI winchester	59.840,-

A hivatalos teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.: 180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban

Komplex gépek részletes árszabályzatában, 386-686 Pentium 200-ig, 24 óráig rendelkezésére.

1+2 év garancia, rakásról! Teljes körű szervizszolgáltatásunkat vállaljuk minden kedves vásárlónknak!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Árunk ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és kézpénztáratlanul vonatkoznak.

Kedvező árazást kérjük! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!

Ready
COMPUTERS

Kérd részletes
árlistánkat
üzletünkben!

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
Tel: *131-0518/3 vonal, 11-66-96.
Fax: 111-8671

**PENTIUM KOMPLETT(!)
KONFIGURÁCIÓ**

5k86-100 123.000 Ft
8 MB RAM, 14" LR NI SVGA, Q. 1 GB
1 MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill.

PENTIUM 133 148.500 Ft
16 MB RAM, 14" LR NI SVGA, Q. 1.7 GB
1 MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill.

**ALKATRÉSZEK TELJES
VÁLASZTÉKA**

Pent. int. Trit. II VX 256k alapl.	15.600 Ft
Pent. int. Trit. II HX 512k alapl.	20.100 Ft
OEM SB 16 FM/32	13.100/20.300 Ft
Pent. 100 / 133 CPU	17.500/30.000 Ft
Sony 6x/8x CD ROM	16.000/17.600 Ft
1 GB/1.7 GB HDD	30.500/36.800 Ft
Axion 15" dig. monitor	47.000 Ft

Árainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

**Gyűjteményem
számára**

vásárolnék, vagy az 576 KByte-
ban kapható programokat adnék
rég könyvekért, papírrégiségekért,
1920 előtti képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.
Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

Automex

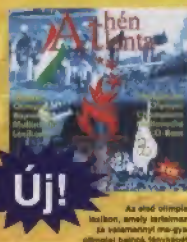
**Több ezer CD-ROM közül
válogathat boltjainkban.**

AUTOMEX CD CENTER

1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 268-0885,
Fax: 267-8546

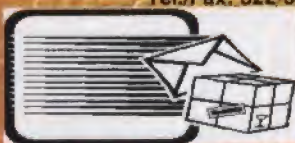
AUTOMEX ASTORIA CD-ROM SHOP

1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015,
Tel./Fax: 322-3817



Új!

Minden tétel postai úton is
megvásárolható!!
Kérjen részletes listát.
Tel.: 266-3480



**Viszonteladók jelentkezését várjuk
szírvonalas kiszolgálás, hatékony
bizományos értékesítés**

JÖN...JÖN...JÖN!

**HONFOGLALÁS 896-1996
Multimédia taneszköz**

Több mint két éve, egészen pontosan '95 januárjában nagy ováció közepette jelent meg a NASCAR Racing, amelyet a játék fejlesztőgárdája, a Papyrus az autóversenyek új mérföldkövének szánt. A külföldi, és hazai szaksajtó (így például jómagam is) nem győzött eleget ömlelni a programról. Mindezek ellenére a játék csillaga hamar leáldozott, egy hónappal később a NASCAR Racing dobozai már csak porfogó gyanánt szolgáltak a boltok

lis atakú volt, ami mondanivalót érthető, hiszen a NASCAR versenyek esetében a valóságban sincs másképp, de tény, hogy hamar rájuk lehetett unni.



A profi NASCAR versenyzők ellen alaposan felkérhető a gatyánkat

Ez volt a múlt, most lassuk a jelent. Ma napok már egyáltalán nem számítanak ritkaságnak a Pentiumok, még azt is meg merem kockáztatni, hogy már Magyarország sem.

Úgy is mondhatni, hogy a technika mára érte be a NASCAR színvonalát. A Papyrus a második rész

polcain. '96-ban a NASCAR-t már a budget játékok között kellett keresni, de már úgy se kellett senkinek. Hogy minek köszönhető ez a sikertelenség? Nos, több oka is van. Egyrészt a játék kiadásának a pillanatában még javában a 486-osok korszakát éltük, viszont a játékhoz full grafikával már akkor minimum egy Pentium volt szükséges. Na persze le lehetett redukálni a grafikat, de hát úgy meg már nem volt az igazi. Na mindegy, tegyük fel, hogy megvolt a játékhoz a megfelelő gépünk, és megfelelő sebességgel tudtuk futtatni. Ilyenkor viszont azt tapasztalhattuk, hogy az autó túlságosan érzékenyen reagált a mozdulatainkra, minek következtében már az is sikerélménynek számított, ha nem szakadtunk le a se reghejtől. Azután ott volt még az a kellemetlen apróság is, hogy a pályák mindegyike csak egyszerű ová-



A rajt után mindenki idegesen helyezkedik

megalkotásokkor tulajdonképpen megtehetné volna, hogy az első részt javítja fel, és amellé tesz egy kettes számot, de amint azt el is vártam a cégtől, nem ezt tették. Az egész rendszert átdolgozták, aminek a végeredményeként a játék tökéletes sebességgel fut, főleg akkor, ha a többi VGA autóversenyzőhöz hasonlítjuk. Természetesen ez mondjuk egy P133 esetén értendő, a 486-tulajdonosokat sajnos nem tudom és nem is akarom semmivel meglepni. Számukra továbbra is csak a texture borítások, és egyéb grafikai effektusok kapcsolása marad. Imárá az irányításban sem találtam kivételt, a kereknek nem csúszkálnak irreálisan, túl nagy sebességnél legfeljebb az

fordulhat elő, hogy nem tudjuk bevenni a kanyart. Kicsúszásokból ennek ellenére nem lesz hiány; ugyanúgy ahogy a valóságban, elég ha megfoghatjuk a kocsinkat egy kicsit hátulról, a kocsink fara azonnal kicsapódik és keresztbe állunk. Az előző résszel ellentétben most viszont legalább van értelme az ellenkormányzásnak. Pörgés közben tehát "megfoghatjuk" a kocsit, nem veszítjük el teljesen az uralmat fölötté.

Az autó minden szempontból teljesen reálisan viselkedik. Szinte hihetetlen, de még az is érezhető, hogy egy-egy nagyobb csúszkálás után a kopott gumik következtében bizonytalanra válik a kocsink úttartása. Még nem is szóltam a legfontosabbról: az autónkat teljesen totálkárosra törhetjük, szinte a mezei vázakra lecsupaszíthatjuk. A kocsit nem mindig ugyanúgy török össze, mint más hasonló játékokban. Nem! Ha például a jobb oldalunkkal csapódunk neki a palánknak, csak a jobb borítás szakad le, ha viszont

h o g y inkább az egész mezőny keresztbe áll, semhogy frontálisan ütközzenek. Mindenki megpróbál kitérni az "örült" útból.

A grafikailag a játék a ma létező maximumot nyújtja. Még a pilóták



A motor szellőztetésével innárá biztos, hogy nincs gond

sisakja is jól látható a kocsikban, nem is beszélve az ütközéseknél leszakadó tetezdarabokról, a füsttől gumikról. A pályák részletességén is sokat javítottak: mindenfelé emberek állnak, a stadionok



A verszajátéknál többféle kamerarendszert közül választhatunk

olyan kidolgozásuk, mintha TV-t néznénk, s ugyanez a visszajátzás-soknál választható kameranézetekre is igaz. A realisztikus környezetre jellemző momentum, hogy nem csak a pilóták nevei igazak (a valóságban is létező csapattokról és személyekről van szó), hanem a játékokban szereplő minden egyes – a palánkokon és az

tet, vagy esetleg törölhetünk egyet a réplek közül. Ezután a játék kondícióinak a beállításai következnek, többek között meghatározhatjuk a verseny hosszúságát, beállíthatjuk, hogy főmegkarambol esetén megállítsák-e a mezőnyt a sárga zászló lengetésével, valamint változtathatjuk a törések realisztikusságát, és az időjárási tényezőket, stb. Quick Race esetén ezenkívül még pályát is választhatunk.

Mind a 16 pálya természetesen a valóságban is létezik, és szerencsére ezúttal nem mind ovális. Bajnokság indítása előtt nem árt, ha előbb a Driver Infonál összeállítjuk a versenyzők névsorát, amőgy alapbeállításaként a 96-os idény pilótái fog-

kapunk, ahol átnézhetjük az eredménytáblát, és innen indíthatjuk a versenyeket (Race). Ezután a garázsba kerülünk, itt végezhetjük el a kocsink felkészítését. A valóságban ugyebár minden egyes csapat minden egyes versenyhez, sőt, azon belül az időmérő edzésekhez és a valódi versenyekhez is különböző beállításokat alkalmaz a kocsikon. Akinek van kedve, és persze türelme, az most itt, a játékokban is elvégezheti ezeket a módosításokat, ha belép a Car Setupba. Ezt a részt maximálisan realisztikusra alkották, amire ékes bizonyíték, hogy például a kocsí súlypontjának a módosításához a kerdők számára a kézikönyvben olyanokat is elmagyaráznak, hogy mit jelent, ha egy autó alul- vagy felülkormányzott. A garázból a Replay opcióval léphetünk a visszajátzásba, ahol egy

tyúval pedig a box-szal kommunikálhatunk rádión. Infokat kérhetünk le az autók állapotáról, vagy előre leadhatjuk (az Enter, a Space, és a <, > billentyűkkel szelektálva), hogy milyen munkákat kérünk majd elvégeztetni a következő kiveruláskor. Persze ember legyen a talpán, aki a verseny hevében még azzal is tud bibelödni, hogy mennyi levegőt fújjanak például a bal első kerékbe... Azok, akik rendelkeznek modemmel, vagy null-modemmel, versenyezhetnek egy másik emberi versenyző ellen is (a főmenüben a Multiplayer opcióknál), s bálózatban is lehet nyomolni, méghozzá maximum nyolcan.

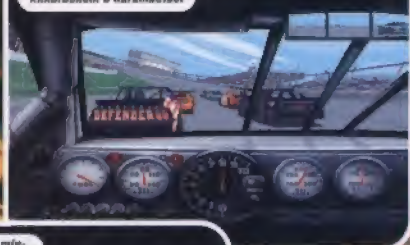
Itt a cikk végén általában valamilyen véleményt szokás alkotni, de úgy érzem én ezt már megtettem. Ennek ellenére fogalmam sincs,

AR DÍJAS!

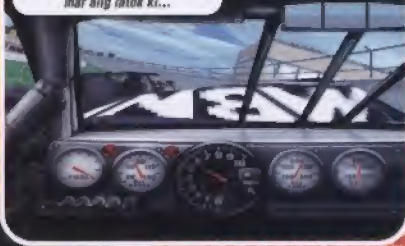
nak indulni. A válogatásnál a jobb oldali ablokban láthatjuk az indulókat, a bal oldalon pedig a teljes választékot. Átmozgatni em bereket a nyilakkal lehet. Ugyanitt csatlakozhatunk saját idényt (New List), de saját pilótát is (New Driver), mindezeket pedig ki is menthetjük (Save). A pilótákról lekérhetünk mindenféle infót, ahol a karrierjük átváltozásán kívül például átállíthatjuk, hogy milyen márkájú autóval induljanak. Ezenkívül, ha kedvünk tartja, itt kiélvezhetjük a művészi hajlamainkat is, mivel ugyanitt találhatjuk a "festőműhelyt" (Paint Shop), ahol izlésünk szerint alakíthatjuk bármelyik pilóta kocsijának a bémésését, de még a kiszolgáló személyzet uniformisát is átszínezhetjük. A bajnokságnál minden verseny előtt egy összesítő képernyőt

videolejátszó panelt találunk, s többféle kameranézetből bármelyik kocsit nyomomon követhetjük a legutóbbi futamban. A képet kirakhatjuk teljes képernyőre is (Full Screen), a láttakat pedig akár el is menthetjük. Visszatérve a garázsba a Standings-nél

Itt még dpp hogy sikerült kiharadnom a karambolból



Az egyik pillanathon még minden rendben, a következőben meg már alig látok ki...



hogy a NASCAR Racing 2 sikeresebb lesz-e mint az elődje, mivel – legalábbis itt Európában – nem annyira népszerű sportról van szó. Azt viszont egészen biztosan merem állítani, hogy látványi és szolgáltatásokat tekintve a program simán felveszi a versenyt a legutóbbi idők sztárjával, a Grand Prix 2-vel. Sőt, grafikailag talán felül is múlja, elvégre full beállításokkal már egy közepes kategóriájú Pentiumon is akadozásmentesen elfut.

Vári Zolt

au-
Tökon
olvashat
reklámszöveg is
valódi, létező cégek
hirdetési. A kézikönyvben
csak a copyright-jogok apró betűs
felsorolása kitesz két oldalt.

TÖMÖREN A KEZELÉSRL

A külső megjelenés istenítése után, most nézzük, milyen szolgáltatásokat nyújt a játék. A főmenüben az első két menüpont a szokásos: választhatunk egy gyors verseny indítást (Quick Race), vagy a bajnokság megkezdése közül (Championship). Bajnokság indításánál kezdetünk új szezon, folytathatunk egy előzőleg kimentet-



Még a pályán
megt civil autók
kidolgozása is
kifogástalan

nascar racing 2

Kiadja:
Sierra

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

486/66, 16MB RAM, VGA, 2xCD, 50, 6US

✓ Realisztikus környezet s
Intelligens ellenfelek
✓ A pályák nagy része
továbbra is megmarad

87%

A Diablo mindenképpen üttörő darab a maga nemében. Szakít az eddigi szerepjáték formulával, sutba dobja a saját perspektívás megjelenítést, a túlbonyolított karakterlapokat és varázskönyveket. Lehelletfinom figurák futkosnak a képernyőn, nagyon apróképpen, közel tökéletesen animálva a szintén az utolsó pixelig, sarkig kidolgozott, izometrikusan elkészített változatos pályákon. Mindehhez társul egy egyszerű kezelés (talán a Lands of Lore "bonyolultságához" mérhető), mely nem feltételez 1-2 éves szerepjátékos múltat. Azt hiszem ennyi elég is lesz a gyönyörödők zengéséből – lessünk be a szoknya alá!

Azt hiszem a Blizzard neve mára a legtöbb számítógépes fulének ismerősen cseng két igencsak "elhiressült" játék kapcsán: a Warcraft 1 és 2. Így is van ez rendjén – egyrészt, mivel ezek tényleg műemkek-k, másrészt mert ez a két anyag a cég eddigi termése. Most bővült a cég palettája – és bár az öldöklés

beszélte magát a fórumon, az indíthat egy új játékot, vagy csatlakozhat egy már elkezdettéhez (maximum 4-en vehetnek részt egy játékban). Itt aztán lehet egymást segíteni, gátolni – akár a valóságban. Nem semmi, hogy összeállhat egy varázsló Amerikából (aki valójából egy New York-i főszeügnök), egy harcos Észak-írországból (aki szabadidejében bombákat fabrikál), és mondjuk egy tolvaj hazánkából (aki esetleg a civil életben is az), s együtt indulhatnak neki a végtelen labirintusok feltérképezésének, a szörnyek kardéltre hányásának. Mindehhez egy lépést sem kell tenni, csak fellépni a világhálóra, és elindítani a Diablot.

A játék felépítése rendkívül egyszerű: három meghatározott kaszt közül lehet válogatni: harcos, varázsló, tolvaj. Az alsó részen a piros lötyt életerejéről jelképezi, a kék pedig manád mennyiségét. Itt látható az öved tartalma, melyeket a megfelelő billentyű lenyomásával használhatsz (1-8). Varázslónak

számokra valamilyen kritérium miatt használhatatlan tárgyak, kékkel a varázstárgyak.

SPELLS: varázslataid és képességeid (harcosnál pl. fegyverkovács képesség, varázslónál varázspálca-utántöltő képesség), 4 szintre besorolva. Ugye, még leírva is egyszerű? A kezelés még inkább. Mozogni és közelharcolni vívni a bal gomb lenyomásával tudsz, varázsolni a jobb gombbal.

A történet igen hosszadalmas, dióhéjban az a lényeg, hogy Tristram városának kápolnához érkezik Leoric, a birodalom

gátván fejében, hogy egyszer s mindenkorra végez Diablolal. Igen, jól gondoljátok, ez a játékos lesz, személyesen.

A VÁROSKA LAKÓI

Griswold a kovács
A "városközpontban" találd, ő



A csemblől előtűnő kis tűd emberek vérszolgálatát szolgálja

megmaradt – mert egy egészen más stílusba vágtak bele: szerepjátékot hoztak össze. Veszélyes vizek, de ha valakinek sikerül nagyot dobni, az erősen megvagytagítja a patinát a cég emblémáján. A játék sikeréhez az is hozzájárul, hogy a program maximálisan támogatja a hálózati játékokat – akár kábelen, hálózaton, modemmel – és természetesen a ma oly divatos Interneten keresztül is. Utóbbi hatalmas moka: az ember először egy hatalmas fórumra kerül, ahol "csatornák" összejönnek az emberek, s megbeszélik az élet dolgait. Általában fegyverekkel, páncélok stb. üzletelnek a kalandorok, s ha összejön egy üzlet, mindketten belépnek a játékba, s megtörténik az adás-vétel. Persze vannak akik csapatot toboroznak, mások bajvívásra hívják ki a bátrakat. Aki ki-

ide érdemes a manapótlóit tenni, s nagyobb harcokban csak a megfelelő gombot kell lenyomni, a kurzorral továbbra is az ellenségre lehet mutatni, és szórni rá pl. a tűzlabdákat. Néha ezen múlik az élet! A jobb alsó sarokban található a gyorsvarázsi ikon, mellyel a képernyőre leítható a nálunk lévő összes scroll, varázslatok és egyéb képességeink ikonja. Innen pillanatok alatt lehet válsztani, és ami nem mindennapi: négy varázslathoz lehetőség van egy-egy funkcióbillentyűt rendelni F5-F8-ig. Egyiknek a gyógyító varázst mindenképp érdemes beállítani, hogy a nagy csaták alatt szemvillanás alatt ápolhassuk magunkat. Ezenkívül 6 gomb felelzik a menüben:

CHAR: a karakterlap, mely annyira egyszerű, hogy kár szót vesztegetni rá. Szintlépésenként 5 pontot lehet elosztani a 4 tulajdonság között.

QUEST: Kalandjegyzék, aktuális küldetésünk leírása.

MAP: térkép ki/be, amellyel a kurzorgombokkal mozgathatsz.

MENU: A szokásos save/load/quit, hangerő állítások.

INV: A tárgylista, szintén maximálisan leegyszerűsítve, pirossal jelölve a

DIABLO FANTASY

királya, s a püspökkel karöltve a kápolna felújításával, alsó szintjeinek rendezésével foglalatoskodik. Ez nem különösebben tetszik Diablonak, a terror urának: először a püspöktől, majd Leoricot, és nem sokkal később fiát, Albrecht állítja át a maga oldalára. Amikor Leoric rádöbben fia eltűnésére, nem hiszi el a városlakóknak, hogy a kápolna tájékán látták utoljára, a lakosokat okolja fia eltűnéséért, s iszonyatos vérfürdői rendez köztük. Aztán előkerül egy hős a király néhai hívei közül, s átsegíti Leoricot a túlvilágra. Nemsokára Diablo átkának köszönhetően ő is szépen odavész. Rövid idő múlva egy új hős érkezik a városba, ama elvetemült gondolatokat for-

képviseli a fegyverkovácsok céhét Tristramban. Lehet tőle általános cuccokat venni (buy items), varázstárgyakat (special), és természetesen eladni is (sell), bár igencsak elítélendő módon negyedárat fizet mindenért. Jó pénzt viszont kikalapálja, megtöltöztte az elnyúlt páncélt, kardot. A játék elején érdemes összegyűjteni egy sisakra és egy páncéllingre valót, már amennyiben nem botlunk bele egybe a labirintus első sarkában. A varázstárgyakat mindenképpen gyűjtjük be, még ha kasztunknak nem is egészen megfelelők, meri némelyik igen busás összegeket megér.

Adria, a boszorkány
A boszorka keleten lakik, a folyó túl-



Csundát a legelőn



A tűzfai varázslat használat közben. Dorozsán nagyokat szob

ezenkívül van néhány gyógyitala is. Mellesleg ha valaki varázsló, és megvan a gyógyítás varázslata, nem igazán érdemes a gyógyításhoz hasonló hívságokra költenie a pénzt.

Cain, a bölcs
Ő fogja adni a keményebb küldetéseket, továbbá azonosítani tudja a varázstárgyakat

100 aranyért.

Sérült katona a kápolna előtt
Tőle kapjuk az első küldetést, melyben a butchert kell elpusztítani.

oldalán. Ár és üzemeltetése hasonló a kovácséhoz, de ő a varázstárgyak piacára akar betörni. Ha varázsló vagy, mindenképp vásárolj be 10-20 üveg manapótló kávékeveréket, valamint town portal varázstallit, amellyel teleportkaput nyithatsz, ami a városba visz és vissza.
A varázsbó-

olyan elképesztő védelmet ad, hogy a legvadabb szörnyek is gondban lesznek a likvidálásodát illetően.

NÉHÁNY SZÓ A KALANDOKRÓL

Bár a játék végső célja Diablo elpusztítása, a hozzá vezető út vagy 15 labirintuson át vezet, s 6-8 egyéb al-ka-landot is kap a játékos innen-onnan. Ilyen kalandcscák-ból rengeteg különböző van beépítve, de játékonként csak 6-8-al találkozik az ember – így tulajdonképpen nem is fordul elő két azonos játékmenet. Emellett jön még a véletlenszerűen generált labirintus, azaz úgyszintén nem fordulhat elő kétszer ugyanaz a helyszín vagy ugyanaz a láda. Ez a tény a régmódi, papírra törtető térképezést kizárja ugyan, de nem kell aggodni, hisz remek az automata térképező. Most néhány kalandcscát ismertetnénk röviden:

Butcher : a 2. szinten találod. Legjobb, ha kicsalogatod, s elcsalogatod keletre, ahol vasrácsok vannak a két terem között (az egyik inkább egy folyosó, itt fog futkosni a Mészá-



A Rabló megőrkezt a csata színpódjára a teleportkapun keresztül

szintről nyílik a kriptája, s legjobb elene a Holy Bolt varázslat. Egy koronát hagy maga után, mely egész kellemes tulajdonságokkal bír.

A fekete gomba: A tizedik szinten találhatók a gombák litkai (Fungal Tome) könyv, amelyet el kell vinned a bosznak. Fekete gombát fog kérni, melyet a 10. szinten találasz. Miután megkapta elmondja, hogy vigyél Pepinnek démon agyvelőt, melyből csodaelixírt készíthet. Erdemes kipróbálni.

Lachdanan: a 15. szinten található arany elixírt kell neki adni, s egy prima páncélt kapsz cserébe.

A játékot nem akarom értékelni, mert szinte még a saját kategóriájában sem lehet semmi mással összehasonlítani. Mivel grafikáját, meg-



„Fü beledt, asd elmosta...”

ros). Gyorsan be kell zárnod az ajtót, s a rácson keresztül tűzlabdával, íjjal könnyedén elintézheted a szörnyet. Számíts arra, hogy így varázslóként 5-6 mannapótló is rámehet!

Mérgezett folyóvíz: Pepintől kaphatod ezt a küldetést, a harmadik szintről nyíló barlangban kell kiirtanod a szörnyeket. Jutalmad az igazság gyűrűje.

Arkaine páncélja: Az ötödik szinten a délnyugati sarokban 3 vérkövet kell a helyére tenned, s néhány démon kell likvidálnod. Jutalmad egy remek páncél.

Csonterem: Hatodik szinten egy nagy könyvben olvashatsz a csonteremről, s az út is innen vezet a csonterembe, de csak aztán, ha elolvastad a könyvet. A Guardian varázst kapod a kaland végén.

Zhar the Mad: Őld meg Zhar the Mad gonosz varázslót, és jutalmad néhány értékes varázstárgy (8. szint). **Anvil of Fury**: ha elviszed a kovácsnak a 10. szinten, a lávalélszige-ten található varázslóitól, egy értékes kardot kapsz ajándékba.

Leoric király átká: a harmadik

valósítását és tulajdonképpen teljes logikáját tekintve egy forradalmian új utat jelöl ki a szerepjátékok fejlődésének, nemcsak a fantasy-örülteknek, hanem talán mindenkinek kötelező darab.

Koronczai Gáspár

ORRADALOM

lokat veszteség nélkül, és természetesen méregdrágán tölthet újra.

Wirt, a falábú gyerek
Északon, a folyó túlsó oldalán egy fa alatt található Wirt, aki egész egyedül kereskedelmi szabályokat alkalmaz: 50 aranyért megnézheted, mi van nála (néha egész klassz varázscuccai vannak, olykor meg csak egy üveg gyógyitala).

Ogden, a kocsmáros
Szintén a főtéren találod, s nem ritka, hogy valami frankó kis küldetést tartogat a számodra.

Pepin, a gyógyító
Ingyen és bármennyire gyógyít, s

NÉHÁNY TANÁCS VARÁZSLÓSZERZETEKNEK

Mint varázsló tudok hozzatok szólni. Mindig tartsatok szem előtt, hogy alapjába véve gyenge mitugrászok vagytok, s harcoljatok úgy, mint egy tolvaj: kerüljétek meg az ellenfelet, s a távolból spekuláljétek meg tűzlabdákkal, villámokkal. Mindig legyen kéznél 5-10 manapótló (ha nincs ilyen, akkor a legjobb visszatérni a városba a town portal tekercs segítségével). A varázslók számára a legérdekesebb helyégek a könyvtárak: a könyvespolcon mindig könyv van, a tartókon általában scroll. Ha túl sokan gyűlnek körött, a flash varázis hasznos lehet. A mana orb

diablo

Kiadja: Blizzard

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐNÁ

486DX66, 8MB RAM, 5VGA, 2xCD, 50

/ A grafika és az animációk • egyedülálló játékmenet • RPG-rajongóknak kicsit túl egyszerűnek tűnhet

91%

Szeptember, 1914. A marne-i német offenzíva kifulladásával egyértelművé vált, hogy a Moellé által kidolgozott villámháborús terv kudarcot vallott. A tengelyhatalmak és az antant hadseregei végeláthatatlan szögesdrót-labirintusok között vívják látszólag soha véget nem érő harcukat, melyben az előrehaladást méterekben, a veszteségeket pedig százazatokban mérik. Mindkét fél elkészenedetten kutat a háború sorsát eldöntő "csodafegyver" után. Ypres közelében a németek mérgező gázt vetnek be, míg az angol mérnökök egy mozgó erőd megkonstruálásán fáradoznak, amit manapság tank néven ismerünk. De az új találmányok között említhetnénk még a lángszórót, a géppuskát, a tengeralattjárót, vagy a végeláthatatlan aknamezőket is – ha fegyverekről van szó, az emberi kreativitás határtalan. A legnagyobb jelentőségű újítás azonban a repülőgépek katonai alkalmazása volt.

A kezdetekkor még senki nem ismerte fel a fegyvernem sorsdöntő szerepét. Eleinte főleg felderítésre használták a repülőgépeket, és 1915-ig csak a legkezdetelegesebb fegyverekkel látták el őket. Ekkor alkották meg a németek az első szinkronizált géppuskát, mely képes volt a propeller lapátjai között előlenni. Eme újításnak köszönhetően a repülőgép komoly fegyverré vált, s mindkét fél nekilátott az első vadászrepülő-századok felállításának. Eleinte az antant légiereje számbeli fölénye ellenére alárendelt helyzetben volt a német "Jasta"-kal (Jagdstaffel) szemben: 1917 "véres áprilisában" a Szövetségesek katasztrófális vereségek egész sorozatát szenvedték el a levegőben, ekkor a statisztikák szerint egy angol pilóta kb. két hétig maradhatott életben. Később az antant ledolgozta minőségbeli hátrányát gépekben és pilótákban egyaránt, s 1918-tól kezdve egyetlen és klegyenlített küzdelmek dúltak a légterben is, egészen a háború végéig. De bármilyen kegyetlenül tombolt is a harc, a lovagiasság irántan szabályait mindkét fél repülő betartották. Nem záporoztak bombák a lakónegyedekre, s nem kellett az eljöttéren lógó, kiszolgáltatott pilóták

tának az életéért aggodnia. Olyan legendás nevek írták ekkor a repülés történetét, mint Richthofen, Rickenbacker, Boelcke vagy McCudden. Rudolph Stark, a németek kiváló pilótája mondta a háború végén: "A világ, ami körülvesz minket, idegen. Az élet, amit élünk, nem a miénk. Az otthonunk elpusztult. Mert a "Jasta" volt az igazi otthonunk."

Egy őszinte vallomással kell kezdenem a cikket: sosem rajongtam igazán a szimulátorokért. Valahogy nem igazán tudtam átélni a dolgot; "Jelöld ki a célpontot, lödd ki az infravörös rakétát, gratulálok – az atomerőmű felrobbant". Ááá, ez nem az én világom... Néhány kivétel persze akad, mint pl. a Wings (na, ez se ma jelent meg), a Secret Weapons of the Luftwaffe vagy a Red Baron. Ezekben a játékokban még a nagybetűs HARC, két pilóta tiszta (na jó, többnyire tiszta) küzdelme dominált, nem kellett lépten-nyomon hőcsalikkal, ECM-rendszerekkel, cirkálórakétákkal bajlódnom.

Az Empire legújabb játékát, a Flying Corpsot megálta mindenestre azonnal megéreztem: ezt az anyagot nekem találták ki. Az 1. világ-háborúval kapcsolatos játékok iránt – már csak a témaválasztás miatt is – pozitív a hozzáállásom, az előzetes tájékoztatásokban beharangozott ígéretek pedig különösen kecsesek voltak: négy különböző hadjárat, fantasztikus grafikai megoldások és eddig soha nem tapasztalt realitás. Igéreteket tehát nem volt hiány, ami nem meglepő; az viszont, hogy mindezeket a programozók be is tartották, már annál inkább. Jömmag a határozottan filmszerű intro megtekintése után rögtön padlót fogtam. Ez

a január eddig határozottan kelle-mesen alakul: Diablo, Might and Magic2, Tomb Raider s ráadásaként a Flying Corps. Csak így tovább, kedves software-gyártó cégek, csak így tovább...

lő próbálnak támadni, környékéről kihasználják helyzeti előnyüket. A kapott találatoktól gépünk szinte kormányozhatatlanná válik; ilyenkor még egy kényszerleszállásért is kökeményen meg kell szenvednünk. Tán mondanom se kell, hogy ilyen körülmények között nincsenek könnyű léggyőzelmek, minden küldetés komoly kihívást jelent. Akinek mindez nem lenne elég, annak ajánlom figyelme a játékokhoz

FLYING CORPS

TÁMAD

A

VÖRÖS BÁRÓ!

A RIDEG TÉNYEK

Igazából egyetlen dolog nem nyerte el tetszésemet maradéktalanul: a játékok igen zord hardware-igénye. Mutatóssabb grafikát mondjuk egy P133-mas processzorral és valami jobb videokártyával már kihozhatunk a programból, de komolyabb felbontás mellett az igazán zökkenőmentes játékhoz már egy erőmű kell. Egyébként a program elég sokat tölt a CD-ről, úgyhogy egy 8x-os vagy 10x-es CD-rom is erősen ajánlott.

Ez egyszer azonban minden kockázatok nélkül elfogadom ezeket a nagy követelményeket, mivel a Flying Corps egyszerűen gyönyörű! A domborzat képe légi illetve műholdfelvételek alapján készült, szóval az élethűségre sem panaszkodhatunk. Közeli még az ellenséges gépek oldalán díszelgő "pilótajelvények" is láthatjuk, akárcsak a tankok által felkavart porfelhőt. Kár is lenne a grafika dicsőítésére pazarolni a helyet; a képek magukért beszélnek.

Ami az élethűséget illeti: ebben a Flying Corps utolérhetetlen. Minden egyes technikai részletre képtelenség lenne kitérni, így csak a legérdekesebb dolgokat említeném meg. Például ki-be kapcsolhatjuk a propeller által kavart legörvénnyt. A nap szinte teljesen elvakít, míg erős szélben a kevésbé stabil repülőgépek alig irányíthatóak. Az ellenséges pilóták folyamatosan keresik gyenge pontjainkat, mindig a nap fe-

mellékel kis oktatókönyvet, amiből annak idején a Royal Air Force leendő pilótái tanulták a repülés alapelemeit.

Ideje szót ejtenem a négy különböző hadjáratról, elvélvára ezek alkotják a játék gerincét (a szülő küldetések legfeljebb gyakorlásra jók). Ezekben nem csak pilótaként, hanem egy osztag (esetleg egy egész század) vezetőjeként is meg kell állnunk helyünket.

Ilyenkor az egyes kötelékek összetételétől egészen a gépek színéig mindenbe belekontárkodhatunk, még az egyes kötelékek harci alakzatát, illetve taktikáját is meghatározhatjuk. Igazság szerint a játék annyira összetett és változatos, hogy az egyes opciókról képtelenség lenne átfogó ismertetést adni. Mindenki-nek csak azt tudom ajánlani, hogy mártózzon meg jó mélyen a vadászpilóták varázslatos világában. Megéri. Az elkövetkezőekben inkább magához a légiharchoz próbálók néhány használható tippet összeszedni, eleinte ugyanis alaposan meg fog gyűlni a bajunk a galád ellenfelek-

Egy ilyen szög nagy segítséget nyújt a célpontra.



Mindamellett, hogy a Donkey Kong 3. valószínűleg a legszebb SNES-játék, ami valaha is készült, kétség-telenül a Donkey-sorozat legkomplexebb tagja. Elég ha csak végignézzünk a kimentés képernyőjén: az eredményünk és érmeink kivül ezúttal madarakat, fogaskerekeket, és különböző tárgyakat láthatunk. Imárra hagyományként számít, hogy a Donkey Kongról egy részletesebb segítséget közlünk – ezen a szokásunkon idén sem kívántunk változtatni. Mielőtt azonban bármibe is belevágunk, szeretnénk elnézést kérni a múltkor Donkey Kong ismertetőben elkövetett néhány bakiért. Nem az Önök "készülékében" volt a hiba, ha egy-egy képaláírás értelmetlennek tűnt, és az értékelővel ellentétben a játék természetesen továbbra is csak SNES-re létezik.



A TÁRGYAK

Tapasz: Arichtól, a póktól vehetjük el, Funky a léggárnás hajót javítja meg vele.

Sítalpak: Squirttól és Kaostól szerezhetjük meg őket, Funky ezekből készíti el a szárnyashajót.

Kagyló: Bazaar boltjában lehet 5 tallérért megvenni, és az első pályán Barnacle-nek kell elvinni, aki cserébe egy banánmadarat ad.

Tükör: Bazaar boltjában 50 tallért kóstál, és két helyre is el kell vinnünk. Egyrészt Barter csereüzletébe, ahol a franciakulcsot kapjuk érte, másrészt Battle-nek, a kódfejtőnek, aki egy írást fejt meg, miszerint nyolcast kell lenni a közelében lévő két kő körül.

Ájándék: Blizzard, a jegesmedve küldi barátjának, Blue medvének. Ha kézbesítjük, a csomagból a bowling golyó kerül elő, ami viszont nem tetszik Blue-nak, ezért nekünk adja.

Bowling golyó: Az ajándékot kézbesítve kapjuk meg. A Mekanos szigetre kell elvinnünk, Bazookának, aki ágyúgolyóként fogja haszno-

sítani, és elreptí minket egy titkos helyre.

Virág: Bramble háza mellett a kis úton fog egyszeriben megjelenni. Vegyük fel, és vigyük be Bramble-nak, amit a medve egy banánmadárral jutalmaz. (Tapasztalatom szerint a virág a kagyló elajándékozása után tűnik fel.)

Franciakupac: A tükörért cserélhetjük Barterrel, és Björnnek lesz rá szüksége a libegő megjavításához. A libegő egy újabb barianghoz viszi el Kongjainkat.

Fogaskerek: Ezek felkutatásához először is meg kell találni az Elveszett Világot. A többi kell keresni, ott, ahol négy szikla áll ki a vízből. A szigetet csak akkor tudjuk elővarázsolni, ha már megvan a turbó szárnyas hajó, ugyanis számom csak akkor táru, ha az óra járásával megegyező irányban GYORSAN körözzünk a négy szikla körül.

A fogaskerekeket az Elveszett Világ szintjeit teljesítve kapjuk meg, és ugyanitt Boomer medvének kell elvinnünk. Ha az összes fogaskerék megvan, Boomer gépezete felhozza a víz alól K.Rool tengeraltjáróját, és indulhat a végső össze-csapás. A színtekhez vezető utak azonban el vannak torlaszolva, amit csak Boomer tud ki-robbantani, ő viszont nem dolgozik ingyen. A játék teljesítéséhez az összes bónusz érmet el kell juttatnunk hozzá. Az Elveszett Világ szintjein egyébként a szokásosnál eltérően hármasával találhatunk ilyen érmeket.

DONKEY KONG COUNT



A MADARAK

A játékot 103%-ra teljesíteni csak akkor lehet, ha az összes banánmadarat begyűjtjük. Ahogy már a múlt számban is említettük, ezeket a madarakat a bariangokból szabadíthatjuk ki, de nem 13 van belőlük, hanem 15, és nem csak Wrinkly szórakoztatására vannak. Minden pályán egy bariang van, kivéve az Elveszett Világot, ahol hiába kutatónk.

Kettő madarat ugyebár a medvéktől kapunk, a maradék hat bariangot pedig a fő térképen keressük. Az esetek többségében a bejárati felfedezésre egyszerű, mindössze mere-dek sziklafalakat kell keresni. Nézzük viszont a nehezebbeket!

A második pályán, a Riverside Race szinten olyan gyorsan kell végigrohannunk, hogy megdöntsük Brash rekordját. Ha ez sikerül, a jó hírt eljuttatva a medvének, az dűnében úgy elkezd csapkodni, hogy a szomszédos bariang bejárata magától feltáru.

A Mekanos szigeten, és a Razor Ridge pályán a medvék segítenek a bariangokhoz eljutni (lásd: a tárgyak használatánál).

A havas K3 pályán pedig ugyanúgy, ahogy nem látszik a Blizzard kunyhójához vezető út, nem látszik a bariang sem, ám ha a kunyhótól balra indulunk, nyomban rátalálunk.

Végeztül Kaos kastélyánál a bariang a lezárt csatorna mögött rejtőzik, a rácsot pedig –

ahogy már a tárgyaknál is említettük – úgy lehet kinyitni, ha az előtte lévő két kő körül nyolcast lunk le.

Ha megvan mind a 41 DK érme, Funky egy helikopterrel lepi meg hőseinket, amivel a térkép felhős részében megtalálhatjuk a banánmadárkák any-ját, akit K.Rool varázslattal tart fogva. Ha azon-ban az összes madarat kiszabadítottuk, megtérhetjük a varázslatot: ehhez már csak mindössze el kell mennünk a madarakért Wrinklyhez.

Ha ezt is megtettük, már csak a játék legvégén meggyerése van hátra...



BELCHA

A z életre kell óriáshordó még a könnyű ellenfelek közé tartozik. Kisebb lököd-sódós játékokat kell vele játszunk; egyre közelebb jön hozzánk, és megpróbál letasz-tani minket a szakadékokba, miatt még hordókat is köpköd. A feladatunk, hogy ráugor-junk a hordókra. Miután széttröktek, bogarak kerülnek elő belőlük, amikre szintén rá kell ugranunk, de csak egyszer! Az így hátukra fordított bogarakat gyorsan fel kell kapunk, és Belcha torkába hajtunk. Az etetés ered-ménye egy böffentés lesz, ami Belcha eseté-ben olyan erőteljes, hogy hátrébb taszítja az órást. Mindezt addig kell folytatnunk, amíg mi szorítjuk le őt.



ARICH

A rich-kel, a hatalmas pókkal az erdő-ben futunk össze. Minden testrésze halálos veszélyt jelent ránk, kivéve a bába. A faágon megjelenő hordókhöz tehát rajta "liftetve" kell feljutnunk, majd a hordókat – ismét lentről – a pofájába kell hajt-junk. A feladat végrehajtásához kétségtele-nül Dixie az alkalmasabb, fejünk fölé tartva a hordót csak meg kell várunk, amíg a pók maga fejei le. A második találat után trük-közi kezd a jómádár: pattogó lövedékeket lő ki. Ezeket persze kerüljük ki, és a hordókat is övjük. Ha sikerrel járunk, a negye-dik fejbeköltés után a pók feldobja mind a nyolc talpát.



SQUIRT

Squirt, a vízsörny egy vízesés mögöl kacsintgat elő, ökelméhez mindig El-leve, az elefantát érkezünk. Vízugarat fog hőseink felé köpködni, ezt a szája fölött átöröszve, illetve az alsó platformokon átöröszve kerülhetjük ki. Mindig csak kör-örösen spricel, és mindig arra kezd, amerre éppen állunk, így nem nehéz kiszá-mítani a következő zuhanyt. Amikor abba-hagyja, kocsonyon lógó szemével kikukkant a vízesés mögül, ilyenkor kell szembespric-celnünk őt, méghozzá mindkét szemét két-szer. Vízet természetesen a vízesésből szíp-anthathunk. Három próbálkozás után a szörny megadja magát.



KAOS

Kaos lenne a főgonosz? Egy ócska ro-bot, akinek ráadásul a legyőzése sem túl nehéz. Akkor fussunk át alatta, ami-kor kicsi a láng az alján, tehát figyeljük a láng "ritmusát". Amikor pengék jönnek elő a testéből, ne jeddünk meg, hanem ugorjunk fel rájuk, így feljuthatunk a fejhez, amit ta-posunk meg. Három ilyen taposás után a robot lelővi a sisakját, így immár közvetlenül a fejét tiporhatjuk. A sisak azonban hamaro-san külön életet kezd élni, tehát menekül-jünk amikor felizzik a szeme, ugyanis azon-an létezzen fog. Még két sérülés után a ro-bot elismeri a győzelemünket, de ez persze még korántsem a játék vége.

KONG 3 RIIES



Csakúgy, mint az előző részben, az első vereség után K.Rool az Elveszett Világba menekült. A tengeraltjáróján ismét elektromos villámok következnek, csak most

a fejünk felett cikáznak, és még egy tűzgolyókat szóró ágyú is felénk záporozik. A hordók maguktól jelennek meg, nekünk csak a menekülés a dolgunk. Meg kell várniuk, amíg K.Rool fegyverei pihi-
ennek, és beindul az elszívó berendezés. Ekkor fel kell kapnunk a hordókat, és megfelelően időzítve, magásra felugorva úgy kell őket felhajlitanunk az elszívóba, hogy áthaladva a rendszeren, a távolban ide-oda repkedő K.Rool fejére pottyanjanak.

Az első találat után egy kis szemetől-szembe harc következik. Ilyenkor a villámfegyver gömbjén találhatunk menedéket, a cél viszont változatlan: K.Rool propellerét kell megrognálni. Mivel kétszer hátra dobtuk, ismét a fegyverrel veszi igénybe, újabb két sérülés után pedig még egy zavaró futószalagot is bekapcsol a talpunk alatt. A végkifejlet ezután következik: amikor alul is jönnek a villámok.

LOST WORLD



Ezt úgy védhetjük ki, hogy lerakjuk a fémhordókat, és mögéjük bújunk. Ilyenkor a villám megszűnté után

azonnal támadásba kell lendülnünk, mert különben vagy elkap minket az újra bekapcsolódó villám, vagy nem termelődik újra hordó, és teljesen fedezék nélkül maradunk. Még négy jól irányzott hordóval végleg elintézhetsz a krokodilust...

BLEAK



BARBOS



A havas hegycsúcson egy jól megtermett hőember vár ránk, aki szemmel láthatólag imád hógolyózni. Közlebről és hátraből fog dobálni, ahhoz hogy eltaláljuk, az oldalt lévő kék ponttal állíthatjuk be a dobásaink távolságát. Bleak először csak simán hógolyózik, ám két találat után ágyúzni fog a kalapjával, meghozza egyre sűrűbben. Ilyenkor csak akkor lehet eltalálni, amikor egy pár másodpercre leáll pihenni. Ha eltaláljuk, egyre idegesebben fog ágyúzni, egyre több hógolyóval egyszerre. Erdemes lehetőségek közt maradni, mert fokozatosan kevesebb ideig áll le pihenni. Újabb sérülés után az egész kezdődik előlről, csak persze Bleak még fürgebb, és még extrémabb formációkban ágyúzik. Ehhez a részhez jó gyakorlás Swanky bódéja.

Barbos egy tuskés kagyló, de ő az átlagosnál nagyobb. Testét kisebb kagylókkal véd, először ezektől kell megszabadulnunk. Csatlósait üssük neki a barlang falának (akkor lehet szúrni, amikor kinyújtóznak), úgy, hogy visszapattanva a pajzsuk ütközzenek. Ha mindkét pajzs kész, bújunk bele a dögbe. Egy színtel lejjebb folytatódik a küzdelem, most kisebb kagylótraktát küld ellenünk. Egy hurkot leírva cselezünk ki őket, majd amikor elkezdnek villogni, úgy helyezkedünk, hogy visszaküldjük őket a feladónak. Ha ismét likvidáltuk mindkét pajzsot, és odaböktünk egyet a kagyló húsába, jön a harmadik színt, ahol Barbos ész nélkül szórja a tuskákat mindenfelé. Kerüljük ki őket, majd amikor szünetet tart, siessünk megszükdálni. Először négyet, aztán ötöt, végül hatot tüzel, és mellesleg alul a legkönyebb kerülgetni a tuskákat.

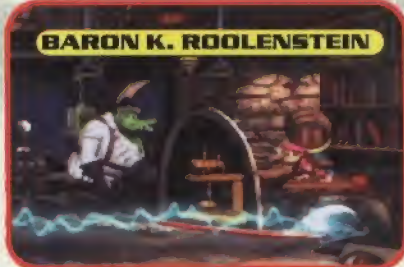
KONG A VIDÉK DONKEY-ÉKTŐL!

Kaos kastélyába belépve először ismét Kaosszal kell megmérkőznünk. A metódus most egy kicsit más: ezúttal nincsenek pengék, hanem a fellelhető hordókat kell a fejének hajlitanunk. Szemből, felfelé céllozva a legkönnyebben eltalálunk. A fej most csak egy találatot bír ki, azonban rögtön utána egy aknavető bújik ki a helyéről. Ezzel ugyanúgy kell elbánnunk, csak közben ügyelnünk kell az aknákra, amik azonban szerencsére sorban, szabályosan potyognak. A robot hatástalanítása után végre előbújik a valódi bűnös, aki persze ezúttal is a gonosz krokodilus, K.Rool. Ő már keményebb ellenfél lesz.

Először két kampó jön elő a terem két végében, ezeket felváltva meghúzza kérhetünk hordókat. K.Rool eközben egy propelleres hátszák segítségével ide-oda repked, ennek a motorját kellene megrognálni a hordókkal, tehát mögé kell kerülnünk. A kampóról csüngve ugyan mögé ugorhatunk, ám mire megfordulunk, már ő is szemben lesz. A megoldás: ha a terem legszélein lehajolunk, átrepül felettünk, vagyis ebben a helyzetben várjuk meg, amíg hátat fordít nekünk. Amikor eltaláljuk, pár másodpercre elveszti az uralmát a gépe felett, ilyenkor úgy helyezkedjünk, hogy átpattanjon felettünk.

Két találat után K.Rool taktikát vált: a palló

BARON K. ROOLENSTEIN



felett villámokat vezet át, több kampó jön elő, amelyek közül viszont csak az első működik kapcsolóként. Csak a kampókon, és jobbra egy fapallón vagyunk biztonságban, oda jönnek a hordók is. Át kell ugrálnunk K.Rool felett, meghúzni a bal szélső kampót, és a pallón megjelenő hordóval újra hátra kell dobnunk. Ezt kétszer kell eljátszani, utána a palló és

Kongjaink átkerülnek a bal oldalra, s egy másik mozgó palló is megjelenik. Ezen kell átjutnunk a terem jobb végébe az új kampóhoz. Amikor K.Rool alatt áthaladunk, hajoljunk le, ezenkívül minden a jó időzítésen múlik. Két újabb találat után a krokodil ismét változtat a felálláson: a terem mindkét végében egy-egy kampó és egy-egy palló kap helyet, s csak időnként kapcsol be a villám. A nehézség, hogy a villám a hordókat is szétfűti, tehát amint leesnek, nyomban fel kell vinnünk őket a pallókra. Mindez azonban már könnyebb, mint az előző feladatok...

Vári Zolt



Hálátlan helyzetben van az újságíró, ha egy 3D-s akciójátékot kell bekonferálni. Szerény véleményem szerint ugyanis annyira nagy a túlkínálat jól vagy kevésbé jól sikerült Doom-klónokból, hogy a kicsit is gyanakvó olvasó a stílus pusztá említésére lemondó sóhajjal lapoz a következő oldalra. Érthető reakció. A Duke Nukemmel még semmi gond nem volt, hisz a Doom 2-hoz képest pergebbé vált az akció, mutatósabb a grafika és legfőképp szórakoztatóbb a játékmenet. A Quake is tu-

PRO...

A grafikai kivitelezésre egy rossz szavunk se lehet: e téren a Strife állja a versenyt bármely más, hasonló stílusú játékkal. Nem mondom, a Quake poligon alapú színei azért mutatósabbak a Rend bitmap maratócainál, s közelről nézve a Space Hulk Gőzörzői sem annyira pixelesek - de mindezek ellenére a külsín igen korrekten sikeredett. Különösen tetszik a város kidolgozása és a szemképráztató intro, de elismerést érdemel a rendkívül szerény hardware igény is - a Strife egy DX2/66-on is gyorsan fut, egész tűrhető felbontásban.

A történet és alapötlet egyenesen zseniális. Adott egy alapvetően közepeskorú berendezkedésű világ, amin egyszerűen feltűnik egy csúcstechnológiával rendelkező szekta, a Rend. A "benszüllötték" nem tudják felvenni velük a harcot, így hamarosan a világ korlátlan uraivá válnak. Illetve majdnem korlátlan uraivá. Egy kicsiny csoport, a Front (micsoda név...) ugyanis a saját fegyvereit fordítja a hódítók ellen, s hamarosan véres partizánháború veszi kezdetét. Célunk - nem túl



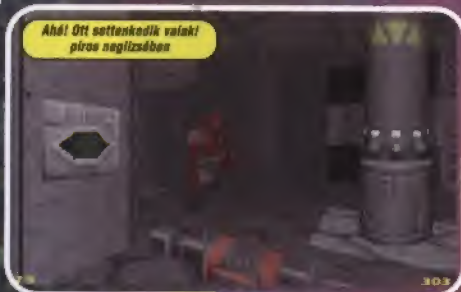
Két kis mancsunk egyszerűen ideigleneslélítő dolgokra képesek

dott újat nyújtani: a bitmapeket poligonok váltották fel, a haláliskolyok és gyomorkavaró fröccsenések pedig határozottan hitelesebbek a sikeredtek. A Space Hulk szintén remek játék volt: az ódon, félhomályos folyosók rejtekéből előrontó Gőzörzőkre gondolva még most is kiráz a hideg...

Ezután mintha szent fogadalmat tettek volna a softwaregyártó cégek, hogy a lehető legötletesebb és legsivárabb utánszakkal áraszták el a jobb sorsra érdemes vásárlókat. Jömgagam az utóbbi időben nem is szennyeztem winchesterem Doom-engine-nel készült játékokkal. Hogy miért tettem kivételt a Strife-fal? Alighanem a dobozán diszelgő rövid mondat keltette fel érdeklődésemet, miszerint a játék ötvözi a Doom irányítási rendszerét egy vérbeli szerepjátékkal.

Kétségtelen, hogy voltak már ilyen próbálkozások (pl. Ravenloft), de elegendig még egy programnak sem sikerült e nemes célt megvalósítania. Túl nagy reményeket a Strife-hoz se fűztem, de egy gyors installálásra azért nem sajnáltam az időt.

Nem állítom, hogy pont e program hozta volna meg az áttörést. Azt sem állítom, hogy a játékban ne lenne néhány komoly hiba, mely pont e kettősségből fakad. Egy dolog viszont biztos: a Strife végre egyedül ötletes próbálkozás, mely sikerrel ötvözi a két, egymástól ugyancsak távol álló stílust.



Ahát Ott ottteneked valaki piros nagylésében

meglepő módon - a Rend kifűstölése és némi vagyon összeharcsolása lesz (nem feltétlenül ebben a fontossági sorrendben). Kalandjaink során egy kis város, Tarnhill utcáit és házait fogjuk végigdúlni, a gyandúltan polgárokról nem is szólva. Hogy miként értelmezzük a Front eszméit és eszközeit, csak rajtunk áll: a vérgőzös zsoldost éppúgy eljátszhatjuk, mint a szovjet háborús filmek jószágos partizánvezérét.

A Duke Nukemen edződött játékosok számára mindenestre újszerű élmény lesz, hogy a városlakókkal nem csak lemészárlás és felnégye-

Egy kocsmal varokédta előzőből



STRIFE

Ne bízz senkibe

lős útján tudunk bensőséges kapcsolatba kerülni - végszükség esetén akár beszédbe is elegyedhetünk öldozatainkkal. Mi több, információkat is kicsikarhatunk belőlük, az esetleges küldetésekről már nem is beszélve.

A végére hagytam a játék legfőbb pozitívumát: a rendkívül változatos játékmenetet. Nem tudom, ki hogy van vele, de én egy idő után ugyancsak meguntam a Doom "illeszd a piros kulcsot a piros zárba, majd keresd meg a kék kulcsot" stílusú pályáit. A Strife esetében ez a szelvény nem fenyeget, mivel a legváltozatosabb küldetések között válogathatunk. A skála a foglyul ejtett lázadók kiszabadításától kezdve egészen a bérnyilkosságig terjed, s nem egyszer több feladat közül választhatjuk ki a kedvünkre valót. És ami a leglényegesebb: csokoládetelnek való hatása van a kicsiny város életére: például egy békés polgár ledurrantása rossz vért szül (nem egyszer belőlünk kifolyólag...), mint ahogy nem éri meg beszólni a helyi alvilág főnökének se. Egy szóval tényleg van egy szerepjáték-feelingje a dolognak, bár a történet mindezek ellenére alapvetően lineáris. Pedig szívesen aprítottam volna a Rend oldalán is, de hát semmi sem lehet tökéletes...

...ÉS MEGYŐZ

Az igazat megvallva kissé szegényesnek találom a párbeszéd részeit. Szó se róla, mindenkiel beszélgethetünk, de érdemi információt csak a kulcsszereplőkből szedhetünk ki. Legalább néhány saftosabb

plotykát vagy háttérinfót igazán nem lehetne nek a lucálpolgároknak le Tarsalgásunk amúgy is elég szűk keretek közt folyik: két-három mondat közül választhatunk, s ezek legtöbbje semmiféle hatással sincs az eseményekre. Ha egyszer a játék készítői elhatározták, hogy itt harc lesz, akkor nincs az az isten, hogy kidumáljuk magunkat a szorult helyzetből...

Aztán van néhány olyan darva

logikál bukfencl is a programban, hogy feláll a hátamon a szőr. Nyugodtan hátbalhő-tünk egy őrt mérgezett nyilvesszővel, alig két lépésre álló társ semmit nem reagál. Kicsit furcsa, nemde? Vagy nyugodtan beszélgethetünk a szigorúan őrzött épületekbe - még hozzá talpig fegyverben. Lehet, hogy ezek apróságok, mégis az ilyen apróságokon úszhat el egy játék hangulata. Még a Duke Nukem is logikusabb volt a maga kissé bárgyú

STRIFE

mód-
ján: egy
mindenk el-
len, mindenki egy ellen.

A legrosszabb hiányosság még-
is a grafikusok lustaságára vezethet-
ő vissza. Egyszerűen nem hiszem
el, hogy minden szereplőnek ugyan-
gy keli kinéznie!

Adott ugyebár egy CD-
lemez, bő 600 MByte
szabad helyvel. A Strife
teljes terjedelme vi-
szont nem több 67 Mb-
nál, úgyhogy nyugodt
szívre rajzolhattak
volna még né-
hány bitma-
pet a já-
t é k
ké-

azonnal riadót rendel el a Rend, s
igen komoly erők indulnak szerény
személyünk likvidálására. Ami azt
illeti, ilyenkor a leghatásosabb
megoldás az előző játékkálás
visszatöltése. Csak egyetlen fegy-
verrel tudunk észrevétlenül gyilkol-
ni, mégpedig a mérgezett nyil-
vesszőkkel. Érthető módon ezekkel
robotok ellen nem sokat érünk, a
közatonáknak viszont egyetlen lö-
vés is elegendő.

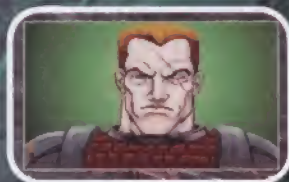
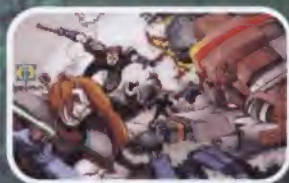
■ Rendkívül kellemes újítás, hogy
a városban barangolva fegyvereket,
kötszert illetve páncélokat vásárol-
hatunk. Nehe-
zebb fokozaton
érdemes egy-
egy rázósabb
küldetés előtt
mindenféle
gyógyszerek-
ből alaposan
feltankolni.
Amúgy a köt-
szereknek van
egy igen kelle-
metlen tulaj-
donsága is: na-
gyobb sebeket
kapva hajlamo-
sak "eltűnedezni" tárgyaik kö-
zül. Ez mondjuk egy igen gonosz,
ám reális ötlet a programozók
részéről – a szitává lyuggatott
elsősegélyes dobozzal tényleg
nem megyünk túl sokra.

■ A szereplő-
knek tán legér-
dekesebb vo-
nása, hősrünk
fokozatos
fejlődése és
erősödése,
természe-
sen a Strife-
ből sem ma-
radhatott ki.
Itt mondjuk
nem estek
túlzásokba a
játék készítői,
mindössze két
dologban fej-
lődhetünk: kitár-
tásban és lövése-
ink pontosságá-
ban. Milt mondjak,
nem egy szemképráztató
választék... Fejlődni amúgy
egy-egy rázósabb küldetés sikeres
teljesítése után tudunk, a megfele-
lő mester bölcs útmutatásai mel-
lett. E mester felkutatása amúgy
nem túl macerás, mivel a Front,

■ Már az eddigiekben is utaltam
rá, hogy nem igazán szerencsés öt-
let minden szembejövő polgárt il-
letve őrt kinyírunk. Az első, nyil-
vános helyen leadott lövés után

igen dicséretes módon, szíven vi-
selli ügynökei sorsát.

■ Arzenálunk nyolc különböző
fegyverből áll, ezek összegyűjtöge-
tése ugyancsak keserves feladat
lesz. Az egyes fegyverek egyébként
mind használhatóságukat, mind pe-
dig hatásukat tekintve egyediek.
Példának okáért magányos célpont-
ok ellen a nyílpuska nagy találati
pontosságának hála roppant hatá-
sos, viszont kis tűzgyorsasága mi-
att nagyobb tömegben rohamozó
különítmények ellen nem ér túl su-
kat. A gépfegyver viszont nagy tűz-
gyorsaságának és szórásának hála
csak több ellenfél ellen használha-
tó igazán "gazdaságosan". Egyéb-
ként célzótudományunk fejlődésé-
vel válik a géppuska igazán félel-
metes fegyverré. A nehézfegyve-
rekkel mindig bányunk óvatosan,
mivel a nagyobb robbanásos raj-
tunk is sebezhetnek, és löszertűn-
pótlásunk is elég rendszertelen
lesz. Csak mellelleg jegyezzem meg,
hogy a nyílpuskához illetve gránát-
vetőhöz kétféle löszert is használ-
hatunk, míg a Marcangoló (Mauler)
sorozatot és jóval pusztítóbb egyes
lövést is le tud adni. Különbé



kombinációkban tehát nincs hiány
– a többi csak rajtunk áll (no, ez
még rimelt is).

■ Kalandozásaink során számtalan
egyéb tárggyal is találkozni fogunk,
ezek közül kettőt emelnék ki:

■ Teleportot illetve az
igen fantáziadús
névre hallgató Érc-
et. A Telepor-
tágasabb

termékben
használhatjuk
és a Front né-
hány katoná-
ját hívhatjuk
segítségül ve-
le. E módszer
igazi tö-
megjelenete-
ket hozhatunk
össze, bár ke-
ményebb ellen-
felek ellen nem
érnek túl sokat a fi-
úk. Az Érc használata
jóval egyszerűbb s hatása
is drasztikusabb: tegyük le
egy energiapajzs elé, majd
durrantsunk bele egyet (lehetőleg
messziről). A hatás kirobbanó...

■ A végére hagytam még egy igen
hasznos tanácsot: Harist nagy ív-
ben kerüljük. Hiába szállítjuk le ne-

ki a kelyhet, fizetni nem hajlandó.
Sőt, ha sokat szívóskodunk, még
néhány őrt is a nyakunkra küld, ami
a játék elején még komoly gondot
okozhat. A kis sunyi...

Minden érvert és ellenérvert figye-
lembe véve nekem alapvetően tet-
szik a program. A tökéletességtől
ugyan messze áll, de egyedi világá-
nak és sajátos játémenetének há-
la, a Strife egyike az utóbbi időben
megjelent legjobb akciójátékok-
nak. Fő hibája, hogy messze nem
használja ki az ígéretes alapötlet-
ben rejlő lehetőségeket. Ennek
ellenére a program mérőföldök lehet

a szerepjátékok fejlődésében is –
s ez már magában nem egy rossz
ajánlólevél. Hogy mindent össze-
vetve kinek ajánlanám a Strife-t?

A megszállott Doom illetve Duke
Nukem rajongóknak minden-
képpen, a kalandjátékok kedvelői-
nek pedig némi fenntartásokkal.

Aki viszont egyik stílusra sem fo-
gékony, az próbálkozzon inkább
más játékkal. Mondjuk a Might and
Magic 2-vel.

T.J.

strife

Kiadja:
Velocity

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

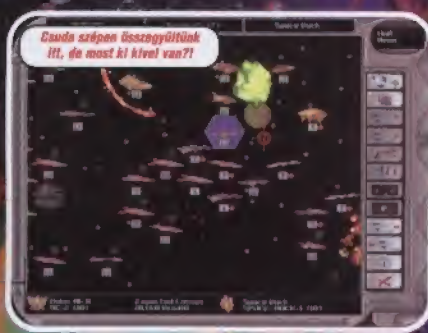
48GB, 66, 6MB RAM, VGA, 2xCD, 3D

/ A Doom fejlesztésének
egy lehetséges iránya
/ Kévs ellenfél a egyszerű

75%

A há! Egy akárhány General az SSI-től – az "entábornokságnak" mindenképpen kell lennie fog... Körülbelül ilyen gondolatok tébláboltak kicsiny agyamban, midőn megpillantottam ama finomán cizellált kis dobozkát az S76 Knyte Shop polcán, aminek tartalmáról az alant állított kuszák sorok szólni fogtak. Az SSI-Generalok ugyanis a Panzer óta kicsi szívet foglaltakba a zupát képezik, még akkor is, ha alkalmasság mint Windows-applikációk ijesztgetnek (ld. Allied General).

A legújabb PG-mintára készült SSI-opusz Star General nevet nyert a keresztségben, és – nevéhez bűn – sci-fi környezetbe helyezi a háborúsi helyszínét. A kerettörténet nem okoz különösebb meglepetést: szokás szerint a 30. évezred táján tart az időszámítás, mikor már nemcsak az emberiség ismeri a csillagközi utazás titkát, hanem egyéb értelmes (?) fajok is. Egykoron adva volt ugyebár a szokásos minden fajt egyesítő galaktikus birodalom, de mire játékhöz jutunk, ez már rég feloszlott és mindenki az ismert Univer-



zum feletti egyeduralomra tör. (További pítet a történet és technikai háttérrel lásd a közlőkönyvben.) A konfliktus tehát adott, a megoldás pedig csékélységünk feladatául lesz. A manapság szinte már elmaradhatatlannak számító, enyhén Star Wars-utánozható intro-videó meg is adja a hangulatot a játékhoz: először egy kisebb, később pedig egy nagyobb halom űrhajó buzgókodik egymás lemeszálásán, majd a tőlük támadók parta- rakom mondani: bolygóra szálló csapatokat indítanak ismeretlen céljuk felé.

A Star General teljesen a Panzer által lefektetett hagyományokon alapul (még ha az első ránézésre nem is egészen lesz nyilvánvaló), néhány izgalmas újítással. Újítás alatt első sorban az értenő, hogy a játékosnak nemcsak a közvetlen harci cselekményekre, hanem az új csapatok felszerelését és a régiók



STAR GENERAL

ERWIN ROMMEL MENNI GALAKTI

felújítását finanszírozó nyersanyagtermelésre is figyelnie kell. A PG-ből ismert prestige pontok szerepét itt ugyanis átveszi a resource point (a továbbiakban RP), amelyek kisebb részt a harcokban megsemmisített ellentelkekből (és a Panzer), a nagyobbikat pedig produktív építmények termeléséből (és a Red Alert) tudjuk fedezni. A másik újdonság a dimenziók bővítése: a földi/légi egységeken túl csillagközi csapatok is belépnek a képbe. Az űrdimenzió belépése két részre osztotta a parancskiadási fázist is: egyrészt a bolygó(k) felszínén lépő csapatokra, másrészt pedig az űrben mozgóakra. A dimenziók méretéből adódóan teljesen logikus, hogy egy csillagközi fázis alatt a felszínen levő csapatok/épületek akár többször

zist is végrehajthatnak. Az introból kimenekülve a főmenübe kerülünk, amely egyben a szcenáriók listáját is szolgál. Léven a téma fiktiiv, esetünkben a "szcenárió" tulajdonképpen csak PG-re emelkedő cselekményként szolgál, így tehát nem is kell keresnünk a 24 darabot. A szcenáriók két játékosra készültek, fix kezdő és győzelmi beállítással, azaz a nem titkolt célzattal, hogy az olyan játékosok igényeit is kielégítsék, akik mondjuk egyszerre csak egy órásként hajlandók részenni egy pacifra – időmilliomosnak lényegesen több izgalmat tartogatnak a saját izlés szerint kialakítható hadműveletek. Szcenáriókat talán csak az első, tutorialként működő lesz igazán érdekes, amelyben egy amatőr küldetés keretén belül (vissza kell foglalni a Hresszák által megsemmisített holdbázist) az avatott Panzer-zsenik állhatnak az új módra.

A főmenüben állíthatjuk a játékosok irányítását, a számítógép által irányított játékosok (Inteligenciáját (tkp. a nehézségi fokozatot), lekérhetjük a két fél taktikai céljait, kimenetelt állást tölthetünk de a legcsinább ikon akkor is a tank lesz, amitől ugyebár minden stratégia zseni szebben bír szerezni kezd a marsallbot. Ezzel lehet ugyanis a hadjáratot elindítani.

Ez nyilván nem Panzer-mód (a szcenáriók időrendi sorrendben jönnek) szerint zajlik, másnak azért sem, mert itt nincs ilyen sorrend. Sokkal kellemesebb a történet: teljesen a saját célunk (az szerint alakíthatjuk ki a jövődű háborút). Két típusú háborút játszhatunk: a túlélési háborúban (Fast Start War) 2-7 játékos játékos játszik és a bolygók egyenlő arányban vannak elosztva; a bővítőben (Expansion War) pedig 1-5 játékos nyomul 1-1 kezdő bolygóval, azaz a semleges bolygók legigazságszerű feladat lesz. A két típuson belül állítható még egy rakás opció, úgy mint:

számos különböző háborút indíthatunk, am nem egy utolsó szempont egy játék szavatóssági idejénél...

MEMÓR

Panzerhez szokott léleknek első látásra totál idegen lesz az ábrák miatt – második látásra pedig teljesen ismerős, hiszen pár újdonságot leszámítva nagyrészt megegyezik a nagy előddel. Újdonság a csapatoknál a Long Range Nav, amellyel



- a játékosok faja (a fajok eltérő típusú és erejű egységeket használnak, sőt, néhány típus csak egy adott fajra jellemző);
- a játékosok száma és irányítása (ember/Al – több humán játékosnál értelem szerűen adott a hálózati játék lehetősége);
- a kezdő nyersanyag (RP) mennyisége;
- a bolygók sűrűsége és a galaxis nagysága;
- a győzelemhez elfoglalandó bolygók száma (több mint 50 % összesen);
- diplomácia (ha ha van kapcsolva, a számítógép irányította játékosok mindaddig semlegesek, amíg belejük nem kötünk, egyébként mindenki mindenki ellen játszik);
- a felszíni/csillagközi körök aránya;
- a felszíni/csillagközi egységek kezdő technikai szintje;
- a felszíni/csillagközi egységek kezdő tapasztalati szintje. (Az utóbbit két fogalom már ismerős lehet a Panzerből, bár a technikai szint ettől új (drágább) típusokban nyilvánult meg.)

A rakásnyi variálható opció nem volt rossz ötlet: így tulajdonképpen majdnem végtelen

az egységnek további mozgási célpontot is kijelölhetünk, mint amennyit az adott körben elérhet. A további eltérések az űrbéli dimenzióba adódnak. A Planet Inventoryval a saját és a már felfedezett idegen bolygók felszínére válthatunk át, az Explore Asteroid/View Planet pedig az aktuális hajóval szomszédos semleges/ellenes bolygók megtekintésére szolgál. Az előbbieket nyersanyaggal illetve többé-kevésbé kellemes meglepetésekkel szolgálunk, utóbbiakon pedig támadás előtti felderítést végezhetünk. A Land on Planet csak Transport űrhajóknál használható: a bolygók mellett leparkolva a leszállóhelyeken be- és kihajóztatjuk támadó csapatunkat. Némiképp újdonság a Ship Information ikon is, mert itt nemcsak űrhajóink különböző paramétereit láthatjuk, hanem egy 3D bemutatót is rólok.

ÉPÜLETEK

A legnagyobb különbséget a Panzerhez képest mindenképpen az építmények fogják je-

10



lenteni. A bolygók felszínén hat különböző típusúak helyezhető el némi RP-lepengerde fejében. Ebből négy a lovashatárban egyszerű RP-t fog termelni (Blodome, Mine, Factory, Plant), de meglettük szükséges a többi létesítmény telepítéséhez is. (Tehát nyilván minden partiban először is ezeket kell létrehozni.) A Military Complex teszi lehetővé, hogy

ság, páncélosok, tüzérség, vadászgépek és bombázók), és tulajdonképpen ugyanolyan módon is használhatók. A tüzérség itt támogatja azt a szomszédos egységet, amelyet támadás ér. A repülőgépeknek van egy kis előtér: a vadászbombázók itt önállóan nem támadnak, csak akkor, ha a célpontot egy földi egység is támadja. Poénos újdonság egyébként, hogy van néhány speciális alakulat, amelyet csak egyes fajok használnak, pl. AWAC repülőgép az embereknek, ami minden saját egység támadását támogatja az egész terepen; a Cephan Mine Field, ami jól álcázott és erősített bunker és csak akkor láthatóvá, ha mellé lépünk (ergo mindig a támad elsoőnek); stb.

Kicsit zűrzesebb a helyzet az űrben. A felszíni csapatoknál még csak-csak kiismerte magát az egyszerű játékos, de itt kell azért némi gyakorlat, hogy bátor támadásaink ne kamikaze-akciókra emlékeztessenek. Támogatást csak a hajó jobb felső sarkában látható osztályra jelent, ami a Panzer tengeri egységét idézi mind nevében, mind aránytalan erőviszonyaiban. (Csőkenő sorrendben: Battleship/Battlecruiser/Cruiser/Light Cruiser/Destroyer/Es-cort/Gunboat/Monitor/Recon) Egy 6-os technikai szintű, 5-ös tapasztalattal Battleshipet megtámadni bármivel, egyenlő a támadó ha-

neki. Nem-saját bolygón csak akkor tehetünk le csapatokat, ha nem áll a bolygóval szomszédos pozícióban ellenséges hajó. Polgári célokat szolgál a Merchant: RP-t szállít, de ha robotpilótával repül, nem igazán érdekli, hogy az irányba mennyire egészséges rá nézve. (Ááááá! Most nyomtam egy

ekből nyilván kiderült, hogy a siker titka rövid és hosszú távon egyaránt az RP - abból építünk csini kis csatahajókat. Jó sokat. Az ellenfelek meg ne építsenek, tehát igyekezzünk elszigetelni őket RP-forrásaiktól azon egyszerű módszerrel, hogy elfoglaljuk a bolygókat és agyoncsapjuk csapatait. A Panzerben támadásnál ügyebár a klasszikus Blitzkrieg-taktika érvényesül: a repülőgépek kiharcolják a totális légitőlőnyt, majd támogatják az előretörő páncélos ékeket. A sikerhez persze szükség volt a különböző egységek arányainak helyes megválasztására. A Star Generalban hasonló a helyzet, csak van egy kis szorgalmi feladat: mindenekeelőtt totális



partit a pötyögés fáradsággal levezetendő, aztán valami pokoli bugyorból előkerült egy hajó, ami egyik fajtához sem tartozik, és aludratott az egyik Merchantnek. Egy kalózl! Vagy egy kalauz. Mindegy, mindkettő veszélyes a fegyvertelen utasra.)

űrflónyt kell kikarcolni. Nagy vonalakban ennyi a helyzet.

ÉRTÉKELES

Szó ne rúgja, amikor megláttam a dobozon a jellegzetes logót és a Star General feliralt, olyan szívdobogást kaptam, mintha egy kupica kávét szőlítottam volna magamba. (Magyarán: a vinyimün őszvissza" egy olyan játék van, ami nincs betűmörítve. Aki kitálálja, hogy a játékok Panzer Generalnak hívják, jutalmul elolvashatja még egyszer ezt a cikket.) A Star General alapja 80-90%-ban a Panzer-anglia, néhány újítással megspékelve, úgyminth űrbéli ténykedések, nyersanyagtermelés, stb. A grafika nem jobb lett, csak más, arról már nem is beszélve, hogy kinyitázták a harcokat színesítő frankó kis animációkat, amiket abszolút nem pótól a 3D-ben fargatott űrhajóelektár. A változatos campaigne-opciók miatt ugyan hetekig el lehet szórakozni a játékkal (hálóból nem pláne) - de azért én egy PG-kielől ennél többet vártam volna.

CO



felgyű-
lomlett RP-inkből új felszíni egységeket hozunk létre. Egy másik speciális építmény a Tech Centre, amelyből bolygónként csak egy lehet. Itt az RP-t technikai fejlesztésre/fenntartásra fordíthatjuk, azaz az újonnan felállított egységekből magasabb technikai szintűeket (és sajnos drágábbakat) vásárolhatunk. A felszíni épületeket mindenki egy város mellé kell telepítenünk, és egy mellett csak két darab lehet. Az űrbéli cuccok közül az űrdokk (Space Dock) a Military Complex kuzinja: saját bolygó mellett helyezhető el és ilyenben gyárthatunk új űrhajókat. Kétszempozícióban lévő bolygók, esetleg dokkok védelmére szolgálnak a szintén helyhez kötött, viszont erősen felfegyverzett űrhajók (Orbital Station). A városok űrbéli űrművét tölti be a mozgatható Tender; mellette lehet üzemanyagot/üzersert tankolni, illetve a hajókat fejleszteni.

CSAPATOK

A felszíni csapatoknál gyakorlatilag ugyanaz a helyzet, mint a Panzerben: itt is megvannak a különböző fegyvernemek (gyalog-

lások, űrtetők. Egyetlen gyenge pontjuk van: egy körben csak egy kéziről jövő támadást elsökönt tűze tudnak elhárítani. Hajókból is akad pár speciális darab. A Missile Boat egyfajta űrbéli tüzérség, támogatja a szomszédos pozícióban lévő megtámadott kőhőgát. A Subether Ship az "örtengeralitjáró", Reconon kívül csak akkor látja az ellenséget, ha szomszédos pozícióban áll. A Manned Torpedo a klasszikus kamikázékat idézi, mert bármilyen támad, mindenképp elvesztett - taktikailag nélkül az okozott károkat. A Transportok szállítják szárazföldi csapatokat a támadásra. Befogadókapességekük technikai szintjük határozza meg. Behajózáshoz először le kell lenniük egy saját bolygón, ahol a Landing Zone-ok mellett sorakozó csapatok begráthatnak. Mondani sem kell, hogy a Transportok nem tudnak védekezni, tehát védelmet kell biztosítani

TÉREP

A felszínen a terep egyszerűen Panzer-líke: a város és az erdő fedezék a gyalogoknak, nyílt terepen boldogok a felki páncélosok, mert űvők a menynyaknak országa - további okosságokat lásd Clausewitz vonatkozó műveiben. A szerzőknek fejlesztés közben feltűnhetett, hogy a világűr terepviszonyai kissé puritánok lesznek, ezért oda is csúsztatták "térlepet". Elsőnek itt van például a nebuta, ami most nem egy néműmű nebutát takar, hanem egy gázfelhőt, amin nehéz átkelni, harcolni benne, valamint nem túl sokat látni kívül belőle ("űrtűrűs"). Raszolók a Riftok is, de egy ilyenbe befolyagolagva ráadásul még meg is leneklik a hajó. Roppant korrekt dolog a Black Hole, vagyis fekete lyuk is, amely mellől kicsit kikis előjóni, amellet ha szomszédoságban épp kevés az üzemanyag, akkor úgy eltűnünk benne, mint a Lyuk Székelyöljár. Mindennek a letéje viszont az Ion Storm, ami a nemhőly támad, és szépen elfújja a kisebb hajókat. Barátságosabbak a bolygók: az aszteroidákon Transparttal vagy Reconnal lényegesenek némi RP-t (néha kalózt), a lakható bolygókat pedig természetesen megszálljuk, mert egyszerű az a játék célja, másrészt meg hódítani jó. Négy különböző típusú bolygó van, a típus egybőhat a négy RP-produktáló építmény és a városok hozására van különféle hatással.

TAKTIKA

Részletes taktikai tanácsoktól megkímélem a nagydémű közönséget, mert a fenti-

star general

Kiadja: 551

LÁTVANYOSSÁG

JÁTSZHATÓSÁG

SAVATÓSSÁG

ZENE BONA

400000, 000000, 5000, 500, 500, 500

72%

Mikor megláttam a dobozon a feliratot, azonnal lecsaptam rá. Creatures. Ki ne emlékezne rá? Hősök, CB4, Jópofa kis figurák, fantasztikus logikai feladványok, rengeteg pálya és a gép lehetőségeihez mérten hihetetlen grafika. De aztán olvastam a rövid ismertetőt és rá kellett dőbönnöm, ez a Creatures nem az a Creatures. Itt is Jópofa figurák mászkálnak, itt is rengeteg veszélyt leselekedik rájuk, itt is remek a grafika - a hasonlóság azonban ekkor véget is ér. A Warner Interactive programjában ugyanis nem nekünk kell megvédenünk kis teremtményeinket ezernyi bajtól, hanem nekik maguknak. Mi ennél egy nagyságrenddel nehezebb feladatot kapunk, nekünk kell felnevelnünk, tanítanunk és az

detben hat apró tojást találunk, melyekről annyit tudunk, melyikből lesz fiú, s melyikből lány. Ha valamelyiket kiválasztjuk, az a fészekből átkerül világunkba, ha pedig mind a hat tojást elhasználtuk, a program generál hat teljesen új embrió és Albiát alaphelyzetbe hozza.

A norm tojások kikélesztéséhez mintegy 10 perc kell, amit egy kis meleggel (inkubátorba téve) fél percre rövidíthetünk. Arra azonban vigyázzunk, hogy ok nélkül ne mozgassuk őket, hiszen a megfodósított tojások már csak inkubátorban fognak kikelni. Először két lényvel érdemes próbálkozni, hogyan reagálnak az őket körülvevő világra, egymásra és a mi beavatkozásainkra.

betegessé, feledékennyé válnak, több figyelmet, védelmet igényelnek.

BEAVATKOZÁS

Albiában minket egy kéz jelképez. Ezzel a dologokra rábökve (bal gomb) csinálhatunk bármit. Így mutathatjuk meg a fiatal normoknak az eszközök használatát. A játékok és a kalák nagy részét felvehetjük (jobb gomb), meglöbálhatjuk az orruk előtt, majd miután felkeltek érdeklődésüket odobb lehetjük őket (megint jobb gomb). Lényekhez beszélhetünk is (mondanivalókat be kell gépelnünk), persze csak azután, hogy a fontosabb szavakra megtanítottuk őket. Miköz-

báljuk meg az orra előtt, vagy ha már érti a beszédet, kérjük meg, hogy nézzen rá valamine. Amíg a tárgyat nézi, ismételljük el a nevét párszor. Ha már érti a szavakat, egyszerű mondatokat begépelve beszélgethetünk velük, kérhetünk tőlük dolgokat. Ha jó szülők vagyunk, megcsinálják, ellenkező esetben oda sem figyelnek.

Végül a beszédtanítás és minden ismeret átadásának leggyorsabb módja, amikor egy idősebb és műveltebb norm tanítja a fiatalabbat.

Legyél Isten Albiában!

creatures

életre felkésztenünk a képzeletbeli világ lakóit. Ezt a munkát generációkon keresztül kell elvégeztünk, a sikeresnek csak akkor mondhatjuk magunkat, ha próbálkozásainknak minél kevesebb áldozata van, s minél tovább tudjuk életben tartani, terjeszteni a fajt.

Albia földjén kopár hegyek, sűrű erdők, tavak, sivatagok között édesgél két értelmes faj, a normok, a kedves, játékos és tanulni vágyó manók, valamint a grendelek, az örökké zabáló, mindent ellopó, borzalmas betegségeket terjesztő szörnyecskék. Ezt a világot kell felfedeznünk és megismerünk normjainknak. Meg kell tanulniuk, hogy mi veszélyes, mitől kell félniük és mi lehet segítségükre. A Creatures egy valódi biológiai lényt modellez, a maga saját környezetével, digitális DNS-ével, agyával. Ezek a lények gondolkodnak, döntenek, s tanulnak saját hibáikból. Semmilyen cselekedetük nincs előre programozva, minden a szerzett tapasztalatokból és tőlük függ. Segítenünk kell őket a bajban, s örülnünk a sikereiknek. Amikor felnőnek, párt választanak, és gyerekeik teljesen új genetikai anyagként jelennek meg, a nevelés pedig kezdődhet előlőrl. Ha ügyesek és szerencsésnek vagyunk, a következő generáció még ügyesebb, okosabb lehet, mint a mostani. A lehetőségek határtalanok.

A normok albiái pályafutásukat egy apróska tojásban kezdik. Ilyen tojásokra kétféleképpen tehetünk szert, vagy találunk egyet a természetben (erre csak már kifejlett normok közelében van esélyünk), illetve kivethetünk egyet tojáslémezünkből. Ezen kez-



A nagy, hánatos szom az első pillanatban meghódítja a szívet

A születés utáni első 20 percben babaként viselkednek. Kiváncsiak, játékosak, nehezen taníthatók. Őnk ezek ebben a korban még különösen veszélyesek. A gyerekkor szintén 20 percig tart, s ez a legideálisabb idő a fejlődésre, beszédtanulásra. Ezután következik a kicsit hosszabb serdülőkor, amikor kezdenek érdeklődni a másik nem iránt. Sokat beszélgetnek és kevésbé fogadnak szót. Felnőtt kor 9 órájának legfontosabb feladata a szaporodás. Oda kell figyelnünk rá, hogy a normok nem erdítetik a szülő-gyermek kapcsolatot, így az újszülöttekről megint nekünk kell majd gondoskodniuk. Végül öregkorban a normok is

ben magyarázunk nekik, érdemes tudni, mire figyelnek éppen (Creature's View), nehogy a répa nevét ismétlegessük, amikor egy labdával vannak elfoglalva. Beszéd közben kezünk ugyanabban a szobában legyen, mint a norm, különben egy kukkot sem fog hallani.

JUTALMAZÁS ÉS BÜNTETÉS

A normok intelligensek és tanulókörnyak, de a tanulást fel tudjuk gyorsítani jutalmazással és büntetéssel. A jutalmat egy kis simogatás, vakargatás jelképezi, amit az orrára kattintva nyújthatunk át, míg nemtelenségünket a fenekére csapva hozhatjuk tudtára. Később, ha már tudnak beszélni, az Igen és Nem szavakkal hasonló hatást érhetünk el.

BESZÉD

Legfontosabb dolgunk, hogy a normokat minél hamarabb megtanítsuk beszélni. Ha megértik szövegünket, egyszerűbb dolgunk lesz, amikor valami elhathó, játéka, veszélyesre akarjuk felhívni figyelmüket. A beszéd tanításának több módja is lehet, s célszerű ezeket párhuzamosan használni. A cselekvések megtanítása a legnehezebb, de ebben segítségünkre van egy gép is, melyet az inkubátor feletti szobában találunk. Ez a különböző tevékenységeket rövid animációval mutatja be, s közben ismételteti nevüket. A gépet irányítani a felső részen látható (és a normok számára elérhetetlen) bombokkal tudjuk. A szavakat mindaddig ismétlegessük, amíg a norm hibátlanul ki tudja ejteni. A megismert szavakat később ő is használja fogja, amikor közölni akar valamit, s mi is így kérhetünk tőlük dolgokat. A tanítható szavak: Sleep - aludni, Look - a kezébe közel, tárgyát megérinti, Push - tolni, használni, enni, Pull - húzni, használni, Stop - befejezi, amit csinál, Yes - helyes, No - rossz, Come - hívás, Run - gyors futás, Get - felvétel, Drop - eldob, What - megkérdés, mire gondol a norm, Right - jobbra meg, Left - balra meg (Az angol szavakat magyar megfelelőjükkel is felcserélhetjük, s a normok több magyarsággal fognak osztozni az élet nehézségeiről.) A tárgyak nevének tanításakor meg kell néznünk, mit lát éppen. Ha fel akarjuk hívni figyelmét, lo-



Szerelem első pillanata

ESZKÖZÖK

Lényeink ugyanis beszélgetnek egymással, közben átadják egymásnak a megtanult szavakat.

A program által nyújtott rengeteg eszköz között az érdeklődőtől a biológiai szakemberig mindenki megtalálja a számára hasznos információkat, melyek a normok tökéletesebbé tételében segítségére lehetnek.

Owner's Kit

Amikor az embernek gyereke születik, az első dolog, hogy nevet ad neki. Ezután kézhez kapja a születési anyakönyvi kivonatot, melybe bekerülnek a szülők adatai, és természetesen elkészül az újszülött első fényképe. Aztán ahogy a gyerek felnő, a gép csak kattog, az első képet pedig vastag fényképalbumok követik, amit aztán megmutathatunk minden érdeklődő és nem érdeklődő ismerősnek. No, ezeket a fontos szülői tevékenységeket végezhetjük el itt.

Mania Kit

Itt vizsgálhatjuk meg és kezelhetjük a kiválasztott lényt. Az egyszerű vizsgálatait érdemes rendszeresen megismételni, hiszen így kezelhetünk betegségeket, később súlyos problémákat okozhat. Az első lépés a pulzus jelöl, hogy mennyire keményen dolgozik pártfogottunk. A sokáig tartó magas pulzus veszélyes az egészségre. A lát a különböző fertőző betegségekre figyelmeztet. A következő lép az alapvető szükségletek (éhség, éhség, fáradtság, szomjosság és unalom) jelez. Ha a mutató a piros tartományba esik, az azt különös figyelmet igényel. A normok egyébként a neuronok néhány nagy csoportba oszthatók. Mindegyik csoport valamilyen speciális feladatot lát el, mint az érzékelés, az emlékeztetés, a döntés és a figyelem. Az egy ábrán látható világosabb rész jelzi az éppen használt területet. A gyákrabban és jobban



Albia, egyelőre még üresen

igénybe vett területek gyorsabban fejlődnek. Végül az orvosnál a különböző gyógynövények között válogathatunk. A füvek mellett látjuk, hogy mennyi van a doki táskájában és milyen hatást/mellékhatást várhatunk alkalmazásuktól. Az orvosságot először is kell tennünk lényünk közelében, majd megeztetni, mielőtt

a grendekek ellopják. Ha gyógynövények elfogytak, újat a Cyberlife weblapjáról szerezhetünk be (a program közvetlenül kapcsolódik rá), vagy hasonló hatású vegyi anyagot kell találnunk.

es



külában van kódolva, mely több, mint 200 gént tartalmaz. Ezek határozzák meg, hogyan néz ki, hogyan viselkedik, gondolkodik. Szaporodáskor a két szülő molekulája véletlenszerűen összekeveredik, két új DNS-t alkot, s ezek közül csak az egyik indul fejlődésnek. Így az újszülött egyik tulajdonságát apjától, másikat anyjától örökli. A generációk során aztán ezek a gének változnak, mutálódnak, s e véletlen események sora tragédiához (a faj kihalása) vagy valamilyen különös életképes változat megjelenségéhez vezethet. E változásokra semmilyen hatásunk nincs, s csak azt tehetjük, hogy a rossz irányba fejlődő egyedeket nem engedjük tovább szaporodni.

A siker érdekében érdemes más normtényezőikkel is felvenni a kapcsolatot és a leggyakoribb példányokat kicserélni.

A következő lépés az agy aktivitásának változását figyelhetjük problémák megoldása közben.

Döntés monitoron megtudjuk, hogy egy cselekedet milyen belső jutalmakkal (felső csik) és büntetésekkel jár. A jutalmak és büntetések a tettet követő fizikai érzésektől, a korábbi emlékektől és nevelésünktől függenek. Segítségével következtethetünk arra, hogyan fog normunk viselkedni egy speciális helyzetben.

Az utolsó lépés vegyi anyagokat juttathatunk közvetlenül lényünk vérébe. Így táplálhatjuk például a betegeket, akik egyébként nem hajlandóak enni. Válasszuk ki az anyagot és a mennyiséget, majd nyomjuk le a GO gombot. Természetesen ami kis mértékben orvosság, túladagolva mérge is lehet. Egy anyagot túl sokszor beadvá pedig gyógyszerfüggővé válik, s a továbbiakban már nem él normális életet.

Brooder's Kit

Itt lényünk termékenységét, illetve a békéltetett terhességeket ellenőrizhetjük. Míg a fiú normok felépít korukban folyamatosan képesek szaporodni, a lányok csak rendszeres időközönként képesek rá (ezeket az időszakokat a progesteron szint megemelkedése jelzi).

A normok termékenységét ezen a lapon a tojás színe jelzi. Ahhoz, hogy szaporodjanak, csak arról kell gondoskodnunk, hogy a megfelelő időben találkozzanak. Az aktust nagy cuppogás kíséri, a sikert

pedig gonadotrophin nevű anyag megjelenése a nőstény vérében. Amikor a leányzó terhes lesz, a képen a tojás megfeketedik és egy számláló jelenik meg rajta. Terhesség közben lényünk sokkal több energiát használ fel, ezért táplálékát és egészségesét folyamatosan ellenőriznünk kell. A terhesség után egy időt elvesz szervezeteinek regenerálódása (mely folyamatos véget: a tojás színe jelzi).

A termékenység befolyásolására kétféle gyógynövényt adhatunk be. A paradicsom fokozza a vágyakat, de csökkentheti a várható élettartamot, míg a rózsapáncsok hatása éppen az ellenkezője ennek.

Performance Kit

A program értékelni norm-lényesztőként végzett munkánkat. Ehhez, több dolgot is figyelembe vesz: hány generáción jutottunk túl sikerrel, mennyi ideig éltek teremtményeink, mennyien haltak, eddig meg és hány tojást használtunk már fel a lemeztől.

Brooder's Grandpad

A temető, itt az elhunyt normok sírkövére választunk egy-egy jellemzőt lényképet, s néhány szót írhatunk mellé.

BETEGSÉGEK

Albában gyakoriak a baktérium és vírusfertőzések. Ilyenkor a normok lényegesen gyorsabban esznek, hogy legyőzzék a betegségeket. Mivel a fertőző betegségek nagy része levegő útján terjed, a beteg egyedeket gyorsan el kell különíteni egymástól. Egy fertőzés megszerzése után a megfelelő ellenanyag előállítására időbe telik, s ez alatt a betegségnek végetes következményei lehetnek. Egy leküzdött betegség után lényünk immunisá válhat arra a kórokozóra. Ezt azonban rossz táplálkozás vagy a sok probléma törli. Kellemtelen, hogy az

alábbi baktériumok is állandóan változnak, s módosult körkórokozók ellen a normok már nem lesznek védettek.

A betegség másik oka a nem megfelelő táplálkozás. A glükóz hiánya fáradtá,



A fészek, hat ismeretlen tojással

Tomato

Jó hatása van az egészségre, és ösztönzi a szaporodást.

Ugly Tomato

Pont ellenkezője a hatás, mint a Paradicsomnak.

South Cap

Fatál egyedekre majdnem mindig halálos. Magas lázat és gyors energiaszervezést okoz.

TÁRGYAK

A normok felfedezésük során rengeteg tárgyat, játékokat, járműveket, egyéb eszközöket találnak. Amikor valami új dologgal találkozunk, korábbi tapasztalataink alapján döntünk el mitévünk legyenek. Ez azt jelenti, hogy ha életükben először kajával találkozunk, mindent megpróbálnak megenni, mindaddig amíg valami karményezbe nem ütköznek. Minél többet próbálkoznak, annál könnyebben kezelik az újdonságokat.

INTERNET KAPCSOLAT

Azon túl, hogy a Cyberlife weblapjáról új kajákat, orvosságokat és játékokat tölthetünk le normjaink számára, azokat a teremtményeinket, akikre a legbüszkébbek vagyunk, elküldhetjük a világ minden pontjára. Persze a másoktól új kapott egyedeket óvatosan kell kezelnünk, mert olyan betegségeket is hordozhatnak, melyek ellen a mi normjainknak nincs meg a megfelelő védekezésük.

Remélem a leírásból már mindenki számára kiderült, valami egészen egyedül, döbbenetes játékkal van dolgunk. A mestereséges intelligencia eddig is sok számítógépes foglalkoztatott, de a sok munkából eddig csak tudományos cikkek, előadások születtek. A Creatures az első (és valószínűleg nem az utolsó) program, amely e téma eredményeit a játékosok számára is közelíthetővé tette. Szóval a játékok egyformán ajánlom fiatalabbaknak és gyakorlott szülőknek, biztos vagyok benne, hogy mindenki ottragad a gép előtt. De hát nincs is szebb annál, mint amikor gyerekünknél kimondja az első szót, vagy amikor éjjelkor jön haza az első randevűről.

Eközben azonban egy bajlós gondolat motoszkál a fejembem: Lehet, hogy velünk is csak játszik valaki?

Temesvári Tibor

ÉLELEM

Albában rengeteg érdekes, ismeretlen növény található. Némelyik közülük tápláló, de vannak veszélyesek, mérgezők is. Meg kell tanítanunk a normjainkat, melyikből ehetnek bátran, s melyiktől tartsák távol magukat. A sajtának, répnak (találunk répapadagot gépet is, amit csak a normok használnak), méznek semmi negatív hatása nincs, s a kóvé is csak kicsit tovább tartja ében őket. A citrom savanyúsága először kicsit meglepi őket, de hamar megszokják. Az alkohollal ebben a világban is a jól ismert hatása van.

A füvek viszont már sokkal veszélyesebbek: meg kell ismernünk őket és meg kell tanítanunk tapasztalatainkra a normokat is.

Feverfew

Fájdalomcsillapító, ami rengeteg energiát is ad.

Banana

Teljesen meglepő, de mellékhatásaként fáradtságot jelentkezik.

Garlic

Azaz hatású a csökkenti.

Pyrophobia

Fájdalmat okoz és éhséget tesz a normokat még akkor is, ha telve van a hasuk.

Regrettable

Már kis adagja is álmoságot okoz.

Compassion

Teljesen meglepő, de lázat és köhögést okoz.

Howling Mary

Csökkenti a fáradtságot, élénkíti.

Lemon

Veszélyes növény. Tüsszögést, köhögést, álmoságot és lázat okoz.

Beatsa Kit

Ez azoknak szól, akik jobban al akarnak mérlegelni a normok biológiai és kémiai működését. A monitorral a vérben fellelhető anyagok (antitestek, bormolekák, vérnyomások) koncentrációját ellenőrizhetjük. A jobb, mint száz különböző anyagból a határonon egyszerre négyet követethetünk nyomon. Így figyelhetjük meg például az emésztőrendszer megfelelő működését vagy az unalom vegyi okait.

A géntérkép segítségével összehasonlíthatjuk lényeket, s megtervezhetjük, melyiket melyikkel érdemes összehozni egy számunkra kedvezőbb utód érdekében. A normok genetikai felépítése valószínűleg az emberénél. A táplálékukhoz szükséges minden információ egyetlen hosszú DNS mole-

creatures
Kiváló! Warner Int.

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONNA

P/S, DVD, RAM, SVGA, 2560, 50

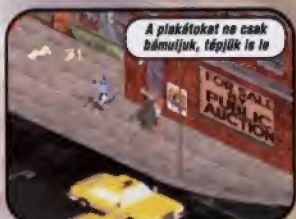
V Egyszerű ábrák a
Kiváló grafika a nagy komplexitású
X Egy idő után már csak
álmagok látnak!

91%

FIRO & KLAWD

Zsarupárosokról, vagy bűnöző-párosokról nap mint nap rengeteg sztorit láthatunk, elég ha csak bekopaszoljuk a TV-t, és végignézzük a csatornákat. Vegyesen a kettővel vi-

ÁLLATI ZSARUK



A plakátokat ne csak bámuljuk, tépjük le is!

szont már ritkábban találkozhatunk, legfeljebb ha megvettük a Firo&Klawdot. Egy rajzfilmszerű környezetben tált "filmesesérről" van szó. A preredelt introban végignézzhetjük, hogy kezdődtek a bonyodalmak. Egy nyüzsgő metropoliszban, New Yakban, Klawd, a törvényen kívüli



A gyárban a munkások nem kedvelik az idegeneket

macska meglovast némi pénz, és "nagyitű" bűnöző lévén nyomban az elköltöztetésre lát egy fegyverboltban. Balzerencsésére a következő kilens az ő hamis bankóját kapja vissza, aki egy helybéli zsaru, Firo, a méretes gorilla. Klawdot letartatja, de időközben megjelenik egy fekete autó is, aminek utasai csaknem szitává lövik hőseinket. A két kényszerű barát együtt vág neki New Yak utcáinak, hogy megtalálják a maffiafőnököt...

A játéknak kétféleképpen foghatunk hozzá: egyedül, vagy ketten egyszerre, mindkét szereplőt külön-külön irányítva. A grafika izometrikus, és nem kis nehézség lesz célba venni a mindenhol felbukkanó fegyveres hűlgőket, akik azért támadnak ránk ilyen buzgón, mert a főnök vérdíjat tűzött ki hőseink

fejére, és ezt kiakartotta városzerte. A gyilkoláson kívül az lesz a másik feladat, hogy letépkedjük a falakról a plakátokat. A sokszínű bűnözők, köztük kutyák, róka, diszme, rozsmák, vadkanok sokszor berepesszül támadnak ránk, ezért alkalomadtán le is kell hajolnunk. Ha jól időztünk, a felöttünk elcsúszó golyók a többi pengeszert írták ki. Tudunk gránátot is dobni, valamint ugrani, illetve létrákra mászni. Attól na tartsunk, hogy civilt találunk el: még a görbe bottal botorkáló járókelőket le is csak a vörösi érdekl. A hullák után gyakran maradnak különböző cuccok: extra fegyverek, rakéták, golyóálló mellények, elsősegélycsomagok. Ezek felvétele egy játékos módban mindig ügyeljünk, mert amit a másik szereplő vesz fel, az nem adódik hozzá a cuccainkhoz. Arra is figyeljünk, hogy ne találjuk el a társunkat, mivel ő is sérül a golyóinktól. A játék egyik fontos vonása, hogy gyakran változik az irány. Kacsiba vághatjuk magunkat, véglegmehtünk az utcán is, lemehtünk a metróba.



4988

A metróban néhány csavargó próbál az életünkre törni!

A metróban egy saját szemszögből zajló lövöldözés következik, egy célkeresztet irányítva kell a metró megtiltitanunk. A legnagyobb vicc az egészben pedig az, hogy a nem túl könnyű játékmennet ellenére az állásmentést valahogy kifejezték.

firo & klawd

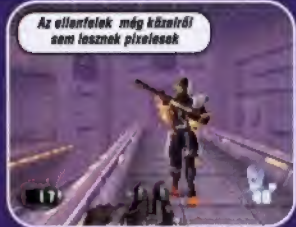
Kiadja: BMG

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Rajzfilmszerű grafika • Jópofa animációk
X Túlmágosan nehézkes irányítás

68%



Az ellenfelek még közelebről sem lesznek pixelesek!

va válogathatunk. Ezentúl az irányítás teljesen a Doom mintájára alapul.

A grafika nagyszerű és roppant gyors. Csak a szabadtéri teretek gyengébbek a kissé egyszerű kódtekstus miatt, de a belső részek hibátlanok.



Mikrobi támadásban

Az ellenfelek még közelről is alig pixelesek, s a robbanások is kifogástalanok. Grafikailag tiszta az eddigi legszebb ilyen stílusú játék PlayStationre.

Vári Zolt

disruptor

Kiadja: Interplay

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Minden szempontból szuper grafika
X Nincs link kód s nem lehet felé nézni

89%

DISRUPTOR

DOOM A NÉGYZETEN

Doom kímélet soha nem ér véget. Ez nem baj, főleg a követők között akadnak olyanok, akik valami fejlődést is fel tudnak mutatni. Szavacsórára a Disruptor most ezek közé tartozik. A játék elmaradhatatlan részét a meglepően jó minőségű átvettető FMV képsorok. A jövőben játszódó fantasztikus történetben a 23. század közepén járunk. Feladatunk egy ifjú zöldségkatonai irányítása, akivel a naprendszer különböző pontjain kell a problémákat orvosolnunk. A videóknak követhetjük előmenetelünket, és innen értesülünk az újabb fegyverekről és a küldetések céljairól.

Eleinte csak könnyű gyakorlófeladatokat kapunk, ahol a robotok ellen begyakorolhatjuk az irányítást. Ahogy megkapjuk az újabb eszközöket, a küldetések úgy nehezednek, a pályák egyre hosszabbak és bonyolultabbak, az ellenség pedig egyre intelligensebb. A későbbi szintekhez a túléléshez már taktika is szükséges. Ahol például

egy reaktor önmegsemmisítését kell megakadályoznunk meghatározott időn belül, ott nem elegendő az ellenfelekkel verszólni. Rosszabb, hogy a hosszabb pályák bizonyos részletei folytatási pontokat helyeztek el (egy hang mondja be, ha áthaladunk



A videójeleket követve lehet nyomon követni előmenetelét

rajta). A teljesített küldetéseket a gép kimenteli, de kódokat is kapunk.

A 3D-s tájak gyönyörűek. A 12 küldetésben a Jupiter holdjától kezdve megfordulhatunk egy bányában, űrállomásokon, és gyalogolhatunk a Mars felszínén is. Ellenfeleink székafanderek katonák, banditák, őrástegyek, medveszerű vadállatok, robotok lesznek.

Kilenc fegyverrel találkozhatunk, például golyószóróval, vagy nagyon hatóerejű plazma és lézert fegyverekkel. Ha elfogy a muníció, emberünk a puskatüssal verekszik. Ezenkívül használhatjuk még az ún. Psionic energiákat, ötélele módon. A lehetőségek a következők: Shock - támadó fegyver, nem túl hatásos, de csak öt energiagyság; Shield - védőpajzs, amelyről a gránátok is le-

pattannak; Blast - 25 egységért nagy erejű rakéta; Drain - 1 egységért megpróbálhatjuk "elszívni" az ellenség erejét; Heal - 20 egységért 20 százalékkal növeljük energiálapunkat. Fegyvereink közül az L1 gombot lenyomva, a pszichodolgok közül pedig az R1-t nyom-

Mi tagadás, az utóbbi időben ugyan csak jó dolguk volt a stratégiai játékok szerelmeseinek. Red Alert, KKND, Warcraft II-kiegészítők tonnaszám - s a nagyobb cégek előzetesét nézegetve bizony még nem ért véget a Command&Conquer klónok áradata. Sajnos. Félreértés ne essék: imádom a C&C-t, hónapokig nyúztam a Warcraft mindkét részét, és remekül szórakoztam a KKND demo-verziójával is. De lasan már ott tartunk, hogy 10 stratégiai já-

pest, aminek ez egyszer őszintén örülök. Alighanem siktigöröcsöt kaptam volna, ha teszem azt bányákat kellene aranytelérek fölé építeni, s a befolyt javakat szekerek szállítanak a városházára (Brrr...).

EGY TESTVÉRHÁBORÚ TÖRTÉNETE

Képzelnék el egy hatalmas, középkori királyságot. Egy királyságot, amit emberi és nem emberi lények sokasága népesít be. Ahol az Elfelek (vagy ha úgy tetszik (lündék) erdei városaikban békésen megférnek egymás mellett a törpék és a fóniék, míg a végeleáthatatlan pusztákon kiüklöpszok zezette barbár hordák végletlen harcukat a nekromanták rothadó seregeivel. A városok között állandóan hősök vándorolnak, gazdagságra és hírnévre éhesen. E színes és

gazdag földön soha nem uralkodott béke, de erősező és böles királyának hála, nem is dülta állandó háborúság.

Boldog idők voltak ezek, de sajnos semmi sem tart örökké. A király halálával ádáz testvérharc vette kezdetét két fia, a nemes Roland és a gonosz Archibald között. Kűdelmük megosztotta a királyságot, az egymással vetélkedő hercegek és hűbéreseik hatalmas seregekkel próbálnak a másik területeiből minél nagyobb szeleteket kihasítani, míg az utakat szörnyek és rablóbandák lepték el. Kifőrt az Örökösödési háború.

LÁSSUK A MEDVÉT!

A fenti bevezető alapján gondolom mindenki kitalálta, hogy végdelünk Roland vagy galád fivére, Archibald trónra segítése. Legalább is a hadjáratot (Campaign Game) választva, ahol több mint 10 különböző pályát kell teljesíteni a végső győzele-

mig. Az egyes küldetéseket természetesen igen pofásan megrajzolt átvetető képsorok kötik össze, s ami újdonság: a történet bizonyos pontjain mi választhatunk magunknak két teljesen különböző pályát között. Ez mondjuk alapvetően nem egy rossz ötlet, de a programozók sajna messze nem használták ki a dologban rejlő lehetőségeket. Maguk a küldetések a játék elején nem túl nehezek, viszont hadjáratunk előrehaladtával már nagyon "begorombul" a program. Mi több, a legutolsó pályák még a rutinos Panzer General-nyúzókat is megrézfáihatják.

A hadjáraton kívül még bő harminc küldetést találhatunk a játéktér nagysága szerint csoportba szedve. Ezen önálló pályák (Standard Game) roppant változatos képet mutatnak: a monstre-hosszúságú "fedezőkifélekafontinent" -lől kezdve egészen a parasztlázadásig van itt minden. A legtöbb küldetésnél megadhat-



tékből 7 grafikáját és irányítását nézve majdhogynem teljesen egyforma! Minden reményemet a Dungeon Keeper megjelenésébe vetettem, de csalatkoznom kellett. A Bullfrog lassan Messiást emlegető rabbira kezd hasonlítani "hamarosan megjelenik", "már csak hónapok kérdése", és hasonló aranyköpéseivel...

Egyszóval Dungeon Keeper nincs, a New World Computing ellenben egy igen kellemes játékkal lepte meg a fantasy környezetben játszódó stratégiai programok rajongóit: elkészítette a hajdanán elég szép sikert aratott Heroes of Might and Magic folytatását. S láss csodát: nem csak a C&C alapjaira lehet színvonalas játékot telepíteni. Voltaképp a Heroes2 irányítása vajnai keveset változott az előző

HEROES of Might and Magic

OLY RÉGÓTA VÁRTUNK

juk, hogy melyik résztvevőt akarjuk irányítani s mennyire kemény ellenfelek ellen. Természetesen egyszerre többen is játszhatunk (Multiplayer), akár modem nélkül is, egy gépen. Bizonyos küldetésekből két, több hadvezért magába foglaló szövetség küzd egymás ellen - ezekkel különösen jól elszórakozhatunk Multiplayer üzemmódban.

AZ IRÁNYÍTÁS

Hát ez bizony nem sokat változott az előző rész óta. Mivel azonban a Heroes of Might and Magic eddig kimaradt az 576-ból, valami változás ismertetését azért megcsicsak illene adnom e témáról. A játék kezelése amúgy pofonegyszerű, amit egy kellemes kis bemutatójáték (Tutorial névre kimentett játékállás) segítségével igen hamar el is sajátíthatunk.

A jobb felső sarkban láthatjuk a világtérképet, alatta pedig hőseink illetve városaink listáját. Itt tudunk a leggyorsabban átváltani a kívánt fickóra vagy városra. Hősünk arcképe mellett látható két kis csik megmaradt mozgáspontját (bal oldalon) illetve varázsserejét (jobb oldalon) mutatja. A Város képen megjelenő piros X arról tájékoztat, hogy az adott helyen ebben a körben már építettünk valamit. Hőseink listája alatt az alábbi ikonok közül választhatunk:

Next Hero: Átválthatunk a következő hősre.

Move: Ha éppen aktív hősünknek kijelölünk egy útvonalat, e gombbal tudjuk a kívánt helyre mozgatni.





Kingdom Overview: Hősainkról és városainkról kérhetünk egy kimerítően részletes táblázatot. Cast Spell: Hősünk elmond egy vándorlás közben is használható varázslatot. End Turn: Véget vetünk az adott körnek.

Adventure Options: Küldetésünk jelenlegi állásáról kérhetünk némi felvilágosítást. Megnézhetjük a világtérképet kisebb részletesebb felbontásban, újra lekérhetjük az adott pálya leírását, elkezdhetünk ásní a Leghatalmasabb Ereklje után, illetve megnézhetjük annak helyét. E különösen erős varázstárgy pontos helyét a fekete obeliszekken lévő térképarabokk alapján tudjuk kikövetkeztetni.

Disk Options: Töltés, mentés, új játék - a szokásos.

System Options: A grafikával illetve hanggal kapcsolatos opciókat állíthatjuk itt be.

VÁROSOK ÉS MÁS FURCSA HELYEK

Hosszú hódításaink leglényegesebb pontjai a városok. Ezek elfoglalása és megtartása lebegjen mindig a szemünk előtt. A városok adója (naponta, azaz körönként 1000 arany) jelentősen növeli bevételeinket, s katonákat is itt tudunk toborozni. Minden hős típusához tartozik egy várostípus is, ez határozza meg az adott helyen toborozható szörnyeket (például egy Nekromanta városban csak Élőholt lényeket sorozhatunk be). Természetesen fokozatosan fejleszthetjük városainkat, azaz új épületeket húzhatunk fel. Egy városba belevé a Civilizationből már jól ismert látvány fogad minket: távlati kép az ott található építményekről. A legtöbb épületben különféle teremtményeket toborozhatunk, ezek várostípusról várostípusra változnak. Másokat viszont bármelyik településünkön felhúzhatunk, ilyen pl. a kikötő vagy a varázslóiskola. A játékban előforduló több mint 70 épületre kismértéket természetesen, nagyrészt pedig a foglaltató helyhiány miatt nem térünk ki külön-külön.

A jobb egérgombbal mindenestre lekérhetünk az adott épületről némi infót (ez egyébként igaz minden ikonra és lényre is). Új

építményt felhúzni, vagy egy már meglévőt fejleszteni egyébként a kastélyban tudunk, mint ahogy hóst is itt fogadhatunk fel. Amennyiben városunkban még nincs kastély, a helyén árválkodó sátorra cserélhetjük építményünk egyet - bár ez nem olcsó mulatság.

A város távlati képe alatt láthatjuk a helyőrséget, továbbá a városban lebeszélő hóst (már ha van ilyen), seregével egyetemben. A helyőrség és sereg között egyébként teljesen szabadon cserélhetjük lényeinket. Nagy általánossággal elmondható, hogy városainkat igyekezzünk a lehető leghamarabb felfejleszteni, még ha ez időlegesen le is asztalja kincstárunkat. E fejlesztések ugyanis igen hamar megtérülnek, különösen a szobor (Statue), a kút (Well) és a Varázslóiskola (Mage Guild) esetében.



A városokat ezzel ki is veséztük, de a vadonban még számtalan más épülettel fogunk találkozni. Kutak, kunyhók, kőkorok és még a végtelenségig sorolhatnánk. Van ahol valamilyen nyersanyagot kapunk, van ahol hősünk megtanulhat egy képességet, van ahol... Szóval ezekről a helyszínekről aztán végképp nem lehet egy értelmes összefoglalót írni - egyenként végig kell őket nézni, és kész. Különösen fontosak a bányák, fűrészmalomok, illetve laboratóriumok, ezeket elfoglalva ugyanis rendszeresen kapunk mindenféle érceket, fát és egyéb nyersanyagokat - amikre igen nagy szükségünk lesz városaink fejlesztésekor.

A HŐSÖK

Na igen, ezennel el is érkezünk cikkünk leglényegesebb pontjához. Most ugye a részletesebb játékműveletet íratlan szabályai szerint hosszas felsorolásba kéne kezdeni mindenféle képességekről, tulajdonságokról meg varázslatokról. Ez viszont jelen eset-

ből álligha fog menni, mivel a játék készítői igen elvetemült módon több mint hatvan varázslatot, tucatnyi képességet és számtalan ereklét kreáltak.

Ezt mint játékos mondjuk dicséretes dolognak tartom, de mint cikkíró nem repesek az örömtől. Szóval a hősökről csak igen vázlatosan tudok írni, épp ezért mindenkinek a gyári kézikönyv illetve a jobb egérgomb sűrű használatát javaslom...

A hősök, mivel csak ők vezethetnek sereget, nélkülözhetetlen hódításainkhoz. Összesen hat hős típus van: Nekromanta, Barbár, Lovag, Varázsló, Boszorkány, Boszorkánymester. Igen pozitív vonásuk, hogy a játék előrehaladtával folyamatosan fejlődnek - azaz új képességeket tanulnak, javulnak tulajdonságaik. Ehhez persze tapasztalatra (Experience Points) van szükségük, amit nyertes csatákkal illetve a vadonban felkutatót kincsek szétosztogatásával szerezhetnek. Mikor hősünk szintet lép, választhatunk egy új képességet, vagy egy már meglévőt fejleszthetünk magasabb fokra (összesen három fokozat van). Természetesen hősaink jóval könnyebben tanulnak meg bizonyos, egyéniségükhöz közel álló képességeket, mint másokat (például a Lovag lényegesen sürömben sajátíthatja el a diplomácia fortélyait, mint mondjuk a nekromanciát).

A varázslatok esetében újítás a játék első részéhez képest, hogy hősaink rendelkeznek varázserővel, mely minden felhasználó varázslattal csökken. Naponta egy pontnyi varázserőt kapunk vissza, bár a miszticizmus képességgel ezt akár négy pontig is feltornázhathatjuk. Néhány hősünk a kezdetekkor még nem képes varázsolni, nekik először egy varázskönyvet kell szerezniük valamilyen varázslóiskolában.

A VERÁZTATTA CSATAMEZŐ

Alapvetően kétféle út-közel van: a "mez" csata, illetve a várostrom. Ez előbbi meglehetősen egyszerű: egy hezákra osztott táblán felállt egymással szemben a két sereg, aztán hajrá! Az ostrom már kicsit cselesebb dolog, mivel a védekező fél egy várlat mögött álldogál, s egy ballista folyamatosan lövi a támadókat. Maga a harc irányítása

pofonegyszerű: a pályán lévő teremtmények felváltva cselekszenek, s minden körben csak egy akciójuk van. Ez némi támadás, mozgás vagy néhány lénynél táplálás távolsági fegyverekkel. A sereget vezető hős a kőpártya szélén álldogál, ő kiváló taktikai érzékekkel távolmarad a közvetlen harattól. Ráclakelve az alábbi opciók közül választhatunk: varázslás (Cast Spell), menekülés (Retreat) vagy megadás (Surrender). Az önmegadást seregünk akár keresztet is vehetünk, bár hősünket bármelyik városban visszakérhetjük szolgálatunkba minden eddigi megszerzett képességével és varázstárgyaival egyetemben. Megadás esetén meg kímélhetjük seregünket és hősünket - csak épp brutális mennyiségű aranyért. Maga az ütközet ugyan a játék egyik leglényegesebb részét, túl részletesen mégsem érdemes rá térni. A követendő taktika ugyanis már az első csata során teljesen egyértelmű, meg aztán a cikk végén lévő tömör kis bestiáriumban is találhatunk néhány használatos tippet.

SUNYISÁGOK KISBONYALMANACHJA

avagy: Hogy keressük idegösszeroppanásba ellenfeleinket?

Cast Spell

Ehhez a roppant gonosz trükkhöz először is szükségünk lesz egy nekromantára, akit egy közepesen erős sereggel rögtön indítsunk is el "szerencsét próbálni". E népmesébe illő szófurdulat jelen esetben a mindenféle elszórt aranyfádák felkutatását takarja, amiket rögtön váltunk is be tapasztalati pontra. Ezt egészen addig folytassuk, míg hősünk el nem éri a mesterfokot a nekromancia nemes tudományában. Közben nyugodt szívvel folytassuk hódításainkat, de a kör szörnyeket hagyjuk békén (legalábbis a gyengébbeket...).

Miután a nekromanta elérte a kívánt szintet, vágjunk vissza városunkba és alakítsuk át seregét egy csöppet. Sorozunk be legalább két jó erős vámpír-csapatot, s minden egyéb szörnyet rakjunk le helyőrségnek. Ezután sorra támadjuk meg a vadonban táborozó GYENGE szörnyeket (Peasant, Half-ling, Sprite, stb.), s figyeljük a fejleményeket. Először is vámpírajaink minimális veszteség árán fogják legyilkolni ellenfeleiket (nincs visszatámadás, repülnek). Mesterfok nekromanciánknak hála, a ledolt ellenfelek szűk harmada csontvázként fog seregünkhöz csatlakozni, ami egy népebb pa-



rasz-t-horda esetében már komoly létszámgyarapodást jelent. E módszerrel igen rövid idő alatt igen komoly seregbe tehetünk szert, s az ingyenes "toborzgatásokkal" rengeteg pénzt spórolhatunk meg.

Mindössze két gyenge pontja van e furmányos eljárásnak: 1. Nem minden pályán hemzsegek a gyenge lények, nélkülük pedig nem sokat érünk a feltámasztgatásokkal. 2. A játék vége felé már nem éri meg ilyen "kispályás" módszerekkel pepecselnünk; e trükk csak a kezdetekkor hatásos igazán.

Blitzkrieg

Mint minden valamire való stratégiai játékban, a Heroes2-ben is a gyors területszerzés a győzelem kulcsa. Sajnálatos módon igazán gyors hódításokra nem minden sereg képes: jómagam a barbár illetve a lovag hadait tartom e célra a legalkalmasabbnak. Először is szükségünk lesz egy barbárra, aki kicsiny felderítő-seregével átfésüli a környéket.

Igyekszünk a logisztika, felderítés és útkezes képességeit minél magasabb szintre fejleszteni; miközben városunkban fogadjunk fel egy második hóst és toborozunk ökelmünk egy durvább sereget. Ezután sorra gyűjtjük be a barbár által felderített erőforrásokat és ereklyéket, vadászunk el a gyengébb szörnyeket, s próbáljuk meg egy gyors támadással legalább egyik ellenfelünket kiűzni. A felderítő által esetlegesen begyűjtött ereklyéket természetesen mihamarabb adjuk át dicső bajnokunknak. Azt azért megjegyezném, hogy némelyik pályán oly kemény ellenfelekbe fogunk már a kezdetek kezdetén ütközni, hogy a fenti módszerrel nem sokra megyünk. Megpróbálni mindenesetre mindig érdemes a villámháborús taktikát, túl sokat semmiképp sem veszthetünk a dolgon.

Hőrcsög-Taktika

A vadonban barangolva számtalanszor fogunk segítőkész emberekkel (és nem emberekkel) találkozni, akiktől hősünk új képességeket leshet el, tapasztalatot szerezhet. E tápolási lehetőséget természetesen más hadvezérekkel is kihasználhatjuk, magyarázónan felbérelt, zöldfülü hőseinket érdemes mihamarabb egy tapasztalatszerző körútra kiküldeni. Látványos a dolog teljesen egyértelmű, de saját káromon tanulm meg: az események sűrűjében hajlamos az ember megelégedni e hosszás és meglehetősen unalmas "sétákról". A könnyebb pályákon ez még megbocsájtható kényelmesség,

de az igazán durva térképeken ezt már nem engedhetjük meg magunknak. Szóval türelmes rőszát terem...

ALB (A Legnagyobb Bunkóság)

Ellenfeleink számára a legsúlyosabb csapást városaik, illetve bányáik elvesztése jelenti. A gond csak annyi, hogy ezek elfoglalása és megtartása rengeteg energiánkba és katonánkba kerül. Előfordul, hogy egy jól kiépített és védett "Bírdalom" ellen kell felvonulnunk - s ilyenkor egy frontális támadás az öngyilkossággal egyenértékű. A legjobb, ha a "lassú víz partot mos"-elv alapján először gaz ellenlábasunk nyersanyag és aranyutánpótlását vágjuk el, azaz bányáit próbáljuk elhódítani. Ezt persze a gép nem szokta tétlenül nézni, igen rövid időn belül számíthatunk egy felfertő sereg érkezésére. És ezzel kezdetét veszi egy igen kemény küzdelem-sorozat, ami rengeteg pénzünket fogja felemészteni. Persze létezik egy jóval körmonfontabb, hadd ne mondjam: aljasabb módszer is...

Először is fogadjunk fel egy varázslót, s küldjük ki egy kis tapasztalatot szerzőn. Lelki szemeink előtt a mesterfokú miszticizmus előérése lebegjen, de ne feledkezzünk el egy magas szintű varázslóiskola (Mage Guild) és egy könyvtár (Library) felépítéséről sem. Fejlesztéseink végcélja az őrelement (Set Air/Fire/Water/Guardian) nevezetű

varázslat felfedezése, amivel néhány (varázserőnk "4) közepesen erős "független" szörnyet idézhetünk meg egyik bányánk védelmére. Ezután varázslóinkat egy gyenge sereg élén küldjük ki ellenfelünk kiszemelt bányája ellen, foglaljuk el és mondjuk el rá ezt a kellemes kis varázslatot.

Miután mindezzel végeztünk, vonuljunk biztonságos távolságra és várjunk pár napot. Nemsokára annak rendje s módja szerint befut a büntetőexpedíció, ami rögtön neki is ront elementáljainknak. Egy erősebb varázsló esetén kb. 30-an fogják a bányát védeni, és ekkor erővel már egész komoly veszteségeket okozhatunk. A miszticizmusnak hála,

igen hamar visszanyeri hősiünk elvesztett varázspontjait, s már kezdetük is az egészet előlrol. A kellőképpen meggyengített ellen-séges hóst pedig pár forduló múlva egy komolyabb sereggel már könnyen el tudjuk intézni. En imádom ezt a trükköt, bár a komolyabb szörnyek megjelenésével véget érünkösdi királyságunk, elvögve sárkányokat bojasan lehetne néhány elementallal megszorognatni.

Igazság szerint engem zavarba ejtett a Heroes of Might and Magic 2. A játék ugyanis nem tartalmaz többórás digitalizált filmrészleteket. Nem találkozunk benne ismert és kevésbé ismert színészekkel. Nem kezd



el fanyalogni a Setup-menü, hogy "Mér csak 100-es Pentiumod van, kishaver?". Még csak nem is fogl el két vagy több CD-t. Nincsenek benne igazán nagy újítások se, inkább a régi Amiga-programokat idezi kissé ódon irányítási rendszerével. Furcsa, nemde? És ami még furcsább: mindezek ellenére megállja a helyét bármilyen hasonló kategóriájú játék ellenében. Nem csak a gyönyörűen megrajzolt SVGA grafika miatt. Nem a nagyszerűen használható pályaszerkesztő jóvoltából, amiről helyszüke miatt nem is volt alkalom szót ejteni. Még csak nem is a ének-szóval (!) megspékelt, abszolút eltalált zenéjének köszöhetően. A program hangulata volt az, ami szinte odaszegezett a monitor elé. És ez az, ami igazán nagygya tesz egy játékot...

T.J.



h.o.m.m. II Kiadja: NWC

**L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z N A T O S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A**

486/66, 8MB RAM, 2XCD, SVGA,

/ Kiváló grafika • meguntatottan
• meg egyszerűen rulez
/ negatívum
egy nem jut eszembe

97%

WOLF

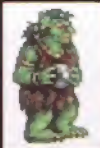


Farkas (Wolf): Szerintem támadásban egyike a legjobbban használható csapatoknak,

mert körönként kétszer támadhat, rendkívül gyorsan mozog és mindössze 200 aranyba kerül darabja, azaz igen nagy tömegben is beszorozható. Leginkább ellenfelünk lőszáit, varázslóit és egyéb kisebb fajsúlyú egyedét érdemes a lehető leggyorsabban lerohanni velük. A főnix és sárkány kategóriába tartozó szörnyeket inkább lgyekezünk a legnagyobb ívben elkerülni velük, mert keményebb adok-kapok párharcokban ugylis ml hűzzük a rövidebbet. Épp ezért nem rossz húzás farkasainkat védővarázslatokkal támogatni (pl. itt van az alkalomhoz illő Stoneskin vagy Steelskin), bár az igazán nehezsúlyú teremtmények ellen még így is csak a legméretesebb falkának lehet esélye.

Ideális létszám: 30-50
Féskük: Den

TROLL

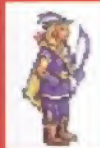


Troll: Mind szörványos ütközetben, mind pedig városstromban remekül használhatók, a bárba-

rok talán egyetlen igazán erős, tavolsági fegyverrel rendelkező szörnye. Ez esetükben egy méretes közikola, amivel magas támadóértéküknek és sebzsűsüknek hála, fölöttébb eredményesen ritkítják az ellent. Vég-szükség esetén közelharcban is megállják a helyüket, bár nem árt a közelükben hagyni egy kisebb csapat Ogrét is. Van még egy rop-pant kellemes tulajdonságuk: elvesztett életerejüket visszanyerik, ami elhűződő ütközetekben igencsak hasznos dolog. Mellesleg létezik egy erősebb fajtájuk is, a harci troll (War Troll), akik bár gyorsabban mozognak és erősebbek is kuzinjai-uknál, de mindent összevetve nem sokkal durvábbak.

Ideális létszám: 15-30
Féskük: Bridge, illetve a fantáziadus névre keresztelt Bridge Upgrade

RANGER

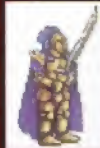


Erdőjáró (Ranger): Az lőszekből "fel-leszethetjük" ki-üket. Minden lo-
vag vezette se-
regünkbe illik egy nagyobb

csapatnyit toborozni belőlük. Rendkívül olcsók, ami a kezdeti szakaszban igen fontos, továbbá az elfeket leszámítva a legjobb céllövők. Hegyesfüllű kollégáikhoz hasonlóan körönként kétszer (!) tüzelhetnek, ami lassabb seregek sorsát eleve megpecsételi. Közelharcban már kevésbé fókuszok, mondhatni határozatlan esetle-
nek. Ezért mindig lgyekezünk a feljük rohanó/repülő/coszogó lé-
nyeket feltartóztatni, ugyanis a gép nagy előszeretettel macerálja őket. Roppant vicces, ha felfoga-
dunk egy barbárt, s felfeljesztjük lőszát képességét mesterfokra. Ekkor minden irányításra alatt álló lősz 50%-kal nagyobb sebessé-
távolsági fegyverekkel, ami két-há-
rom komolyabb csapatnál már igen kemény tud lenni... Az eddig leír-
tat érvényesek az elfekre és a ne-
mes elfekre (Grand Elf) is, ők job-
ban bírják a testközelii küzdelmet, viszont az áruk is magasabb.

Ideális létszám: 20-40
Tanyájuk: Archery Upgrade

CRUSADER



**Keresztes Lovag (Crusa-
der):** Lovag-
seregek leg-
keményebb
katonái, fő-
ként támadás-

ban jeleskednek. Gyalogos lé-
tükre rendkívül mozgékonyak, magas védekező értéküknek hála, jól bírják a távolsági tá-
madásokat, valamint körön-
ként kétszer is támadhatnak. Az már csak hab a tortán, hogy immunisak az Átokra (Curse), és élőholtak ellen duplán se-
beznek. Ez utóbbit tulajdonsá-
guknak hála iszonyatos pusztí-
tást vihetnek végbe egy Nek-
romanta város vedői között, de a különféle erekyeket vagy utakat őrző kősa élőholt hor-
dákat is alaposan megtréfál-
hatják. Ha van Nekromanta el-
lenfelünk, egyenesen nélkülö-
zhetetlenek a keresztes lo-
vagok, de egyébként csak a végjátékban érdemes komo-
lyabb csapatokat toborozni belőlük.

Ideális létszám: 10-20 fő,
bár 1000 aranyas zsoldjuk miatt
ert elég nehéz összehozni.

Tanyájuk: Cathedral Upgrade

VAMPIRE

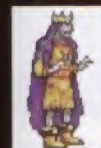


Vámpír: Tán a Nekromanta egyetlen iga-
zan használha-
tó "közéssü-
lyű" terem-
tménye. Harci
értékei 500

aranyas árához képest ugyan
meglehetősen zsenpek, ám re-
pül és ami ennél is fontosabb:
ha megtámad egy ellenséges
csapatot, az nem üt vissza. Hi-
ába, a vérszívók bűverejű te-
kintete... Jó trükk az ellenfél
közepesen erős teremtményeit
egyszerre két-három csapat
Vámpírral lerohanni – így azok
a továbbiakban már nem sok
vizet fognak zavarni. E mód-
szerral igen érzékeny vesztesé-
get okozhatunk a lehető leg-
csekélyebb áldozatok árán, de
komolyabb lényeknek csak má-
gikus támogatással érdemes
nekiugranunk. Egyébként némi
városépítés után küzdendő
vérszívók helyett toborozha-
tunk Vámpír Lordokat is, bár
sok különbség nincs köztük. Ez
utóbbiak némileg szívósabbak
és sebzsűk egy részét "vissza-
kapják", mint életerőt.

Ideális létszám: 20-35
Féskük: Mansion illetve
Mansion Upgrade

LICH



Lich: Erősen
rohadó varáz-
súdo, mellesleg
az egyetlen tá-
volsági fegyver-
rel bíró élőha-
lott. Mérgező
felhőket ereget,

amik nem csak a megcélzott, ha-
nem az összes szomszédos mezőre
is hatnak. Zárt alakzatban véde-
kező seregek ellen egyenesen ha-
lálós, bár a keményebb szörnye-
ket már nem igazán hatja meg az
ilyen típusú "tömegeszlálás". Fő-
ként az elsztán lődöző elfeket,
erdőjárókat vagy éppen halflingo-
kat érdemes egy-egy lökettel
meglepnünk. Hősies kéztűsától
mindenesetre óvjuk őket, mivel éle-
terejük (vagy amit akartok) számla-
masan alacsony, áruk viszont igen
borsos (csekély 750 arany). Idővel
toborozhatunk Power Licheket is:
ők némileg jobban bírják a győ-
rődést. Nagyobb számban inkább a já-
ték közpe felé érdemes őket tobo-
rozni, mikor még nem botlunk lép-
ten-nyomon csontvázsárkányokba,
főnixekbe, netán keresztes lova-
gokba.

Ideális létszám: 10-15 (a leg-
jobb jászokdó teremtmény ellen
enyl is bőven elég)

Féskük: Mausoleum illetve
Mausoleum Upgrade

HYDRA



Hydra: Egyi-
ke a leglas-
sabb terem-
tményeknek,
épp ezért tá-
madásban
vagy város-
stromban nem

sok vizet zavar. A várfal túlsó
oldalán viszont egyenesen ha-
lálós, mivel támadása minden
szomszédos mezőn álló, ol-
lenséges csapatra hat. Eme
áldásos képességének hála,
egymaga igen komoly erőket
köthet le, s a visszatámadá-
sokat is igen jól bírja. A távol-
sági támadásokkal szemben
viszont teljesen védetelen,
így hogy szükség esetén ne
sajnáljuk a védővarázslatokat
(a Shield például igen hatá-
sos). Apópó, varázslatok...
Van egy Hydrák ellen különö-
sen durva varázslat: az örjőn-
gés (Berseker). Az emígyen
elbajolt lény következő tá-
madásával a hozzá legközelebb
álló csapatot veszi célba. A
Hydra viszont MINDEN mellet-
te álló lényt megtámad – az
pedig egy zsúfolt kéztűsa
közepette csuda vicces tud
ám lenni!

Ideális létszám: 15-25
Féskük: Swamp

DRAGON



Sárkány (Dragon): Messze a leg-
halálósabb
szörnye a já-
tékban; már
egy kisebb
csapatnyi Sár-
kány is egész hadjáratok sor-
sát döntheti el. Harci értékei
laktán minden hadvezér
szájában összefut a nyelv: re-
pülnek, nem hatnak rájuk a
varázslatok, és egyszerre két
egymás mögött álló lényt is
támadhatnak. Gyenge pontjuk
nincs, képességüket figye-
lembe véve pedig 3000-4000
aranyas áruk is fölöttébb mál-
tányos. Egyébiránt három la-
tajuk van, erősségi sorrend-
ben: zöld sárkány, vörös sár-
kány illetve fekete sárkány.
Különösebb stratégiám nincs
velük kapcsolatban, mert
mindenkit ronggyá vernek.

Egyedül a titánok illetve a
nekromanta csontvázsárká-
nyai (Bone Dragon) tréfálhat-
ják meg őket, de kétség se-
m férhet hozzá: a játék végén a
sárkányok uralkják a csatate-
reket.

Ideális létszám: amen-
nyit csak össze tudunk szedni
Féskük: Black Tower

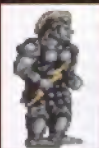
ROC



Órlásas (Roc): Tu-
lajdonképpen
csak közpe-
sen erős lény,
de mivel re-
pül és megle-
hetősen ol-
csó, egyike a varázsló leg-
használhatóbb teremtménye-
inek. Egyébiránt nincsenek
külő-nősebben kiemelkedő
képességek, s igazán ke-
ménykötésű ellenfelekkel
szemben sem sokáig állja a
sarát. Épp ezért nem árt kö-
zelharc előtt egy jó nagy hor-
dára való parititást Halfling-
gel egy kicsit megfagorni le-
endő áldozatait. Főleg ke-
ménynek ígérkező ostromok
előtt érdemes seregünket
feltölteni Órlásasokkal,
mert egy védekező jellegű
harcban nem igazán tudjuk
mozgékonyaságukat kihasz-
nálni. A különféle lőszcsa-
patokat mindenesetre ren-
dkívül eredményesen ritkít-
ják, így aztán egy boszor-
kány vagy lovag vezette se-
reg ellen igen nagy hasznu-
kat vesszük erre a szerény
kis célfeladatra.

Ideális létszám: 20-30
Féskük: Cliff Nest

TITAN



Titán: Az
Óriás (Giant)
egy számmal
erősebb vál-
tozata; hát
b i z o n y,
feleim, kevés
dolog van föl-
dön s égen, mi megállítja.

Mátfelstér annyit sebződést
bírk, mint mondjuk egy
zöld sárkány, támadó és
védekező érték tekintetében
pedig minden más lényt fe-
lülmül. Nem hatnak rá az el-
mére ható varázslatok, s
lickók kis villámaival távolról
is pusztíthatja ellenfele-
it. Egyetlen gyenge pontja
horribilis előállítási költség-
ség: 5000 arany és két drago-
kó szerény véleményem szer-
int azért egy kissé túlzás
(főleg akkor, ha összevetjük
a Sárkányok ennél jóval se-
rényebb árával). A végső,
mindent eldöntő csatákban
mindenesetre nem nélkülöz-
hetjük őket, de a játék ele-
jén és közepén toborzásuk
még értelem-szerűen meg-
engedhetetlen luxusnak
számít.

Ideális létszám: 5-15
Féskük: Cloud Castle
Upgrade

Anno Domini 1268. A király meghalt - hogy melyik, azt egyetlen történelmi könyvben sem találtam meg -, Anglia és Wales trónja örökös nélkül maradt. A földesurak persze azonnal megkezdik a készülődést, erődítményeket emelnek, sereget toboroznak, s eközben királyi létről álmodoznak. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a trónon csak egy fenék fér el. Okosoknak kell tehát lenniük, hogy a miénk legyen az az egy.

A játékban Anglia kisebb területekre, megyékre van osztva. Kezdetben minden nagyról egy ilyen területet birtokol, a többi független, s leigázásra vár. A kép nagy részét a vidék kinagyított képe tölti ki,



míg jobb felül egy kis térképét látunk, melyen minden megyét tulajdonosa színe jelöl. Amikor valamit változtatunk, az mindig az éppen látható megyére vonatkozik - de nyilván csak akkor tudunk bármit is csinálni, ha a terület a birtokunkban van. Minden megye központjában egy város áll. Ez kezdetben apró település, de ahogy növekszik a lakosság, úgy épül-szépül a központ is, s jelennek meg kisebb falvak a vidéken. Földjeink nagy része hasznosíthatatlan, csak néhány parcellán folyik mezőgazdasági munka vagy működik valamilyen üzem. Ezekről az egységekről a jobb gombbal információt kapunk, míg a balal működésüket tudjuk módosítani.

A sikerhez vezető út első állomása a nagy népesség. A sok jobbágy biztosítja

ugyanis az utánpótlást (ember és élelmiszer) seregeink számára. Ezért mielőtt bármilyen hódító háborúba kezdenénk, meggyünk lakosságával kell foglalkoznunk.

A parasztek közé mindenki beleszámít, aki nem szolgál a seregben. Számukat évszakra évszakra módosítják a születések, halálozások, a be- és kivándorlás, valamint a besorozások és a seregek feloszlata. Ezen túl pedig várhatunk események (például járványok) boríthatják fel gondosan kidolgozott tervünket.

NÉPESSÉG

A gyors szaporodásnak tulajdonképpen egyetlen feltétele van: az, hogy mennyire boldogok az emberek. A kedélyállapotot viszont már több dolog befolyásolja: az egészség, a kaja mennyisége, az adó mértéke és a besorozások.

Lakosaink egészségét közvetlenül az éleladagok nagyságával változtathatjuk. Normális vagy ennél nagyobb porciók kedvezőek, míg az ennél kisebb



bektől embereink fokozatosan leépülnek. Tőlünk független viszont, hogy a véletlenszerűen érkező járványok nem csak megölik a népet, hanem az életben maradtakat egészségére is drasztikus hatással vannak. Az emberek pillanatnyi állapotát jobboldalt egy hőmérő jelzi.

Az adó (Tax) nélkülözhetetlen dolog egy jól működő gazdaságban és az emberek a reális adót el is viselik.



LORDS OF THE REALM II



A sorozás szintén szükséges rossz, amit az emberek eltűnnek. Ha viszont túl sok fiatal férfit viszünk el a seregbe, jelentősen romlani fog a nép hangulata (sőt, ha a hangulat túlságosan visszaesik, újabb katonákat sem tudunk gyűjteni).

A hangulatot az előbbieken kívül egyetlen fontos dologgal javíthatjuk: az időnként felénk járó kereskedőktől vásárolhatunk néhány hordó sört, ami az angol-szász emberek lelkivilágára köztudottan kedvező hatással van. (Bár ha jól belegondolunk, akkor a nem-angolszászokéra is.)

A tartósan rosszkedvű parasztek egyébként fellázadnak: ilyenkor először feldúlják a vidéket, majd elhagyják a megyét. Ekkor magát a megyét is elveszítjük, s visszazerezni csak a központi város újbóli elfoglalásával tudjuk. A lázadó csapatokat normál csatában taníthatjuk másra.

KAJA

A kajával kapcsolatos dolgokat a Rations gomb lenyomásával állíthatjuk be. A Wantednél az általunk tervezett kajamennyiséget adjuk meg, míg az

Achieved az aktuális fejadagot mutatja. Ha a második kevesebb, a megyében nincs elég étel ahhoz, hogy mindenki megkapja a fejadagját.

Ha vidékünkön vannak tehének, az emberek először automatikusan az így termelt tejet és sajtot eszik meg (a lapon a sajt alatti szám mutatja, hány embernek elég ez a kaja). A tejterméket egyébként sem eladni, sem raktározni nem lehet. Ha a tej nem lenne elegendő, akkor jön a hús és a kenyér, melyek étkezésben betöltött arányát a villát tologatva adhatjuk meg. Problémát okoz, ha nincs raktáron gabona, a villát pedig úgy toljuk, hogy az emberek kenyert is egyenek (ekkor kevesebb kaját fognak kapni a parasztek). Ha már több megyénk van, a gazdagabb vidékekről marhát és gabonát szállíthatunk át az éhezőknek.

MUNKA

Szerencsére embereink nem csak esznek, hanem dolgoznak is: földet művelnek, állatot tenyésztene, építkeznek, vagy valamilyen üzemben állítják elő a többi munkához szükséges ércet, követ, fát. Dolgozóinkat ennek megfelelően két

DS II

REALM



nagy csoportba – mezőgazdaság és ipar – oszthatjuk. A kettő arányát a jobb alsó sarokban található csúszkán módosíthatjuk. Az iparra jutó emberek aztán egyenlően oszlanak el a működő üzemek között. A csúszka alatt az egy évszakban termelt dolgokat látjuk. Ha valamelyik feladatra túl sok embert osztottunk be, a rajza körül két körvonal jelenik meg, míg a kevés munkást piros szín jelzi. Lehetőleg úgy kell elosztanunk embereinket, hogy minden ilyen körvonal eltűnjön.

Ennél részletesebben oszthatjuk ki a feladatokat a városban. Itt a kép közepén a munkanélküliek ücsörögnek, körülöttük pedig a különböző feladatok láthatók. Az embereket bárhova áthelyezhetjük, pillanatnyi szükségleteinknek megfelelően. Ezen a képen a túl sok munkást ücsörögő emberek, a keveset pedig árnyékok jelzik.

Egy megművelhető területre rábökve választhatunk, hogy ott teheneket tartunk, gabonát termesztünk, vagy csak pihentetjük a parcellát. Néha természeti csapások (szárazság, árvíz) tönkreteszik a földet. Ilyen esetekben itt semmit nem tudunk termelni mindaddig, amíg a területet újra művelhetővé nem tesszük (Reclaim). Az állattenyésztés viszonylag

egyszerű feladat, de azért itt is akadnak problémák. Ha túl kevés tehenünk van, az emberek pillanatok alatt megeszik őket, s rövidesen a vidékre éhínség vár; ha viszont túl sokan vannak, nem tudnak legelni, és szaporodni. Ilyenkor vagy újabb földeket kell rájuk áldoznunk, vagy a felesleget eladhatjuk utazó kereskedőknek. A sok tehén természetesen több dolgozót is igényel, ami a műhelyekből vonja el az embereket.

A növénytermesztéshez először vetőmagot kell vásárolnunk valamelyik kereskedőtől. A munkákat féln kell megkezdeni, így addig a területeken nyugodtan tarthatunk tehenet is. A munkák megkezdésekor pedig ne feledkezzünk el a dolgozókról sem. Nehezebb szinten (Advanced farming) a földműveléshez szükséges emberek száma függ az évszakoktól, valamint a rossz időjárás csökkenti az év végén betakarított terményt. További nehézség, hogy a termékenység megőrzéséhez a földek egy részét parlagon kell hagynunk (az üres földeket viszont nem kell minden évben váltogatnunk).

A bányák, tavagók és kovácsok munkáját egy gombnyomással állíthatjuk le és indíthatjuk újra. A leállított üzemek nem

kötnek le munkaerőt. Egy megyében általában nem található meg minden üzem, így a hiányzó nyersanyagot kereskedelemmel vagy egy másik terület elfoglalásával pótolhatjuk. A megtermelt nyersanyagot viszont nem szükséges az élelemhez hasonlóan átszállítanunk egyik területről a másikra, hiszen az a bánya helyétől függetlenül bárhol felhasználható. Azt, hogy a megyében az egyes nyersanyagokból mennyit termelnek éppen, a jobb alsó sarokban láthatjuk. Legfontosabb feladatuk talán a kovácsoknak van, akik a besorozandó katonák fegyvereit gyártják. A műhelyben egy időben egyfajta fegyvert készítenek. Az egy körben elkészülő darabszám függ a kovácsok számától és a rendelkezésre álló fa és vas mennyiségétől.

KERESKEDŐ

Vidékünkön időnként nagy szekérrel megjelennek a kereskedők. Náluk bármit eladhatunk vagy vehetünk. Sajnos elég nagy haszonnal dolgoznak: feleannyit fizetnek egy áruért, mint amennyit kérnek erte. Egyetlen anyag van, amit csak tőlük szerezhetünk be, ez pedig a sör.



KASTÉLY

Egy kastély elsődleges feladata a megye védelmének megerősítése, de méretétől függő mértékben növeli az adókból befolyó összegeket is. Az erődítmény felhúzását az építendő típus kiválasztásával kezdjük. Ezután össze kell gyűjtenünk az építéshez szükséges összes nyersanyagot – fát és követ – és ha minden együtt van, akkor állíthatjuk rá embereinket a munkára. A kész kastélyt aztán ugyanezzel a technikával bővíthetjük tovább, vagy akár gyengébbre is cserélhetjük. Ha me-



katonák a népesség számát fogják csökkenteni. Felszerelésükkel nem kell külön foglalkoznunk, a fegyverek ára benne van az építési költségekben. A későbbiekben újabb katonákat is vihetünk az erdőbe, számukat a kastély mérete korlátozza. A várakba főleg íjászokat és számszeríjásokat érdemes állítani, hiszen a többi harcost csak az ellenség betörése esetén tudjuk kinasztálni.

SEREK

Hadseregünkben kétféle katonát foglalkoztathatunk. A zsoldos járja az országot, időnként feltűnik és annak szolgálatába áll, aki meg tudja fizetni. Ezek a fickók jó harcosok, de fenntartásuk komoly összegeket emészt fel. Több ilyen társaságot is felbérelhetünk, de egy seregben két zsoldos nem fér meg egymás mellett. Ha megyénkben zsoldosok járnak, városunkon egy kard jelenik meg. Őket ilyenkor fogadhatjuk fel, ugyanott, ahol a katonákat toborozzuk.

A másik csoportba a besorozott parasztok tartoznak. A legoicsóbbak semmilyen fegyvert nem kapnak, szerszámaikkal indulnak harcba. A többieket a kovács által készített szerszámokkal szerelhetjük fel. A katonák természetesen rendszeres fizetést kapnak, ha ez elmarad, lelépnek a seregből.

A buzogányosok gyorsak, jól támadnak, de gyenge páncéljuk miatt sebezhetőek. A dár-dások lassúak, rosszul támadnak, közelharcban viszont jól védekeznek. A kardosok

gyorsak, erősek, jó páncélzattal felszerelve. A lovagok ugyan elég drágák, de nyílt csatában ők érnek a legtöbbet. Íjászok ellen velük támadhatunk a leghatékonyabban, a számszeríjakkal szemben viszont sebezhetőek. Az íjászok nagy távolságra sok nyilat tudnak lőni, de kardosok és lovagok ellen használhatatlanok. Páncélzatuk nincs, de számszeríjászok van némi védőfelszerelés. Nyílaik nem repülnek olyan messze, de bármilyen ellenfél ellen hatékonyan alkalmazhatóak.

Sorozásnál az emberek számát változtatva oda kell figyelnünk a nép hangulatára. Mivel a seregbe bevonuló emberek

a parasztek közül kerülnek ki, így a kaját termelő munkások száma is csökken. Ezért jobban járunk, ha csak néhány katonát viszünk el minden évszakban, mint ha egyszerre sokat. Egy sereg felosztásakor az emberek visszamennek a földekre dolgozni.

elég kemény feladat lesz. Ezen sokat segít, ha a katonákat csoportokba oszthatjuk (kiválasztunk több egységet, majd CTRL és 1-9 gombok). Később ezt a számot lenyomva választhatjuk ki újból ezt a csoportot, és adhatunk nekik parancsot.

Ezenkívül átkapcsolhatunk automatikus ütköztetire; minden katonánkkal megtámadhatjuk a legközelebbi ellenséget; a kijelölt katonákat sorba rendezhetjük (H - vízszintes, V - függőleges); illetve nagy baj esetén visszavonulhatunk.

Egy főúrhoz tartozó megye elfoglalásához várát, vagy ha ilyen nincs, akkor fővárosát kell meghódítanunk. Semleges megyék-nél a várral nem kell foglalkoznunk, hiszen az biztosan üres.

OSTROM

Ostrom előtt a sereg rendszerint építkezésbe fog. Itt a helyszínen fabrikálják össze a támadáshoz szükséges katapultokat, guruló tornyokat (melyből katonáink egyenesen a várral tetejére jutnak) és fal-törő kosokat (a várkapu betöréséhez). A készülődés a sereg létszámától függően néhány évszaktól kezdődhet, majd elkezdődhet az ostrom. A szerszámokat csata közben a katonák kezelik, akik szintén ki vannak téve az ellenfél támadásának.

Támadáskor lószáink csak a várfaon lévő katonákat tudják lőni. Először töltjük fel a vár körüli árkot (vigyünk oda néhány katonát), majd törjünk be a várba. A győ-

zelemhez vagy minden védőt le kell kaszabolnunk, vagy – a kastélyba bejutva – el kell foglalnunk a zászlót.

A védőknek a katonákon túl szintén van egy új eszközük, a forró olajjal töltött üst. Az edényeket a katonákhoz hasonlóan irányíthatjuk.

DIPLOMÁCIA

Ellenfeleinkkel üzenetek (nem e-mail) útján tartjuk a kapcsolatot. Küldhetünk ajánlékot, ajánlhatunk szövetséget, bókölhatunk, vagy akár sértegethetjük is a kiválasztottat. Szövetségesünktől kérhetünk segítséget védekezés közben, illetve egy harmadik fél megtámadásához is. Minden arc mellett egy színes csík hossza jelképezi a közöttük kialakult viszonyt. Ha a viszony elért az ellenségeset, ezen a játékvégig már nem változtathatunk.

GYŐZELEM

A Lords of The Realm II megnyerésének egyetlen módja van: minden ellenfélünk legyőzése. Ehhez először jó sok lakos kell,

majd gyorsan dolgozó ipar és sok katona. A tehenek fontosak a kaja szempontjából, de ha túl sok van belőlük, minden emberünket lekötí gondozásuk. Ha pedig túl sok ember van, nem tudunk elég sok tehenet tartani. Ezért mind az emberek (magasabb adó, besorozás),



mind a tehenek (eladás) számát kordában kell tartanunk. A gabona sokkal hatékonyabb, de nagyobb a kockázat is. Egy váratlan csapás ugyanis egész évi termésünket tönkretelheti, s ennek pótlására nincs lehetőségünk. Ha több megyét irányítunk, érdemes mindegyiket valamilyen konkrét dologra ráállítani, s nem mindenhol mindennel foglalkozni. Ha ellenfelünknek több megyéje van, a középső területet foglaljuk el először. Ha ugyanis két rész kapcsolat nélkül marad, a kisebbik rész kilep az uralom alól és semlegessé válik. Erős megye elfoglalásához először a termőföldeket kell tönkretenni. Ekkor kis idő múlva a parasztek fellázadnak, s már nem lesz nehéz dol-

CSATA

Amikor két sereg találkozik, egy listát kapunk a szembenálló erőkről. Itt választhatunk, hogy részt veszünk-e a csatában vagy sem. Ha nem, a gép automatikusan számítja a végeredményt. Egy kis taktikázással azonban sokkal nagyobb sikereket érhetünk el.

A képen a csatátér egy kis részét látjuk felülről, s a jobb felső sarokban ismét megtaláljuk a teljes térképet. A mezőn minden figura egy egységet, 4-16 katonát jelképez. Ha kijelöljük őket, a zöld csík hossza mutatja, hányan élnek még a csapatból.

Az ütközet valós időben folyik, így az irányítás nagyobb seregnél bizony



Győzelem

gunk. Csatában több emberrel támadjuk meg az ellenfél magányos egységeit. Lószáinkat közelharcban is mindig erős sorfállal övjük. Ha elég ügyesek vagyunk, no és szerencse is mellénk szegődik, hamarosan kipróbálhatjuk, milyen puha is az a bizonyos szék.

Temesvári Tibor



lords of the realm 2 **Kiadás:** Sierra

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐNA

4000X600, 4MB RAM, VGA, 2xCD, 90

✓ Hosszú játékidőnek e kellemes grafika
 X Nem túl eredeti ötlet
 minden a tehenek körül forog

80%

Az ilig több mint egy évvel ezelőtt a Destruction Derby első része arra volt hívatott, hogy az új PlayStation tulajdonosoknak szerezzen kellemes meglepetést egy olyan autóverseny "személyében", ahol az ész nélküli erőszak és rombolás volt az elsődleges szempont. Nem véletlen tehát, hogy a játék PC verziója csak a közönség után következett. Idén az a sorrend felcserélődött. Mivel a játékról teljes leírást közzétűnt a decemberi számunkban, most csak a PSX-verzió sajátosságaiival foglalkozunk.

Noha VGA-felbontást nem lehet elvárni - mellesteg egy TV képernyőjén erre nincs is lehetőség - a grafika nagyon szép, ami annak eredménye, hogy a kocsik árnyalásához a flat shaded poligonok helyett Gouraud shading technikát használtak. Ennek köszönhetően nem látunk éleket a poligonok találkozásánál. Mindez lehet, hogy csak a sasszeműeknek tűnik fel, de a fékezőkor felvillanó féklámpák már többször billett a grafikai mérleg nyelvére a PSX-verzió javára. Egy hangányival a képernyő update is jobb lett, csak a hosszú egyes szakaszoknál és az ugratóknál látható, ahogy a távolban "lelépül" a pálya. A látvány tehát némileg szebb PlayStationon, ugyanakkor a kamerakezeléssel nem voltam teljesen megelégedve. Két másodpercig kell száguldanom hátrafelé, mire a kamera kegyeskedik megmutatni, hogy merre is tartok. Ez ennél a játéknál különösképp idegesítő, ahol ugyebár gyakran

kell menetirányt változtatnunk, és a futam alatt leginkább rükkverben érdemes haladni. A Psynosis nem csak a nevével akarta eladni a programot, hanem a szinte minden kiteson-tosságra részben javítottak, tökéletesítették. Az előző rész hat pályája (amiből benne van már a titkos pálya is) helyett most 7 pálya van, és egy aréna helyett négy. Az előző rész pályái ráadásul teljesen egyenletesek voltak, a hosszuk pedig max. negyed mérföld,

tömegkarambolnál csomagtartó fedelek, gumitabacsok repkednek mindenfelé. Befejezésül pedig a kocsik immár négykerék meghajtásúak (ami mondjuk a kerekek kiszakadása esetén nélkülözhetetlen is), és az elforduló kerekek már nem csak nekünk kell oda-képzelnünk. Végszükséget annyit tudok mondani: egy PlayStation tulajdonos sem csinál rossz vásárt ezzel a játékkal. Kategóriájában

jelenleg az a legszebb játék, és talán a legizgalmasabb is.

dd 2 **Kiadja: Psynosis**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEDONA

PLAYSTATION

V Szemlélis grafika
Fantasztikus hangulat
X Nincs féltelhetőség
csak gépi versenyzők

89%

THE INCREDIBLE HULK

THE PANTHEON SAGA

Az Incredible Hulk megjelenésével a PSX is belépett azon gépek táborába, amelyeken rém rossz játékokat találunk. A program tényleg incredibilis, azaz hihetetlen, hogy hogyan lehet egy ilyen egyáltalán kiadni. A főszereplő a Marvel Comics egyik küzdőváltó hőse, a zöld óriás, Hulk. Arról a tudásról van szó, aki mialatt egy gamma bomba hatása elől megpróbálta megmenteni egy barátját, ő maga nagy adag sugárzást kapott, és mutáns zöld szörnyé változott. A The Pantheon Saga című kalandjában egy szuperhősökből álló csoport rabolja el, akiknek a főnöke azt akarja, hogy Hulk bizonyítsa be, különleges képességeit az emberiség szolgálatába tudja állítani. Ez a já-

téknak csak az első negyedét teszi ki, a későbbiekben Hulk eljut egy skót kastélyba, egy jeges barlangba, valamint a jövőbe is, ahol valódi ellenfelekkel kell megküzdenie, például saját magával, öregebb kiadásban. Amikor betöltődik a játék, Siliconon prerenderelt Hulk alakja egy real time 3D-s terepen bukkan fel. A kamera mindig a terep egy bizonyos pontjából követi őt, de ezt a szöveget nem változtathatjuk. A terep átlagos grafikaija, az elemek gyakran ismétlődnek. Az irányítás borzalmas, a rögzített kameranézet miatt nem látni, hogy Hulk egy adott tereptárgy síkjára mögött, vagy előtt van, így állandóan mindenbe beleakadunk. Ha felugrunk egy korlát tetejére, a másik oldalán nem tudunk leessni. Közben mindenfelől lézérágyú tüzelnek ránk, így igen sűrűn meghalunk. A lövedékek nem csak csökkentik energiánkat, még taszítgatják is hősünket, az esetek többségében persze lehetőséget egy aknára, vagy egy másik ágyú elé k. Az igaz, hogy - mint a dobozon is olvashatjuk - Hulknak 20 különböző mozdulata van, de a 2 frame-es ütések hatása között én nem sok különbséget láttam. Egyedül a speciális támadásoknak vettem több hasznát (az L2 gomb, plusz valamelyik másik gomb lenyomásával), de hát azokhoz meg energiát kell gyűjteni. A 20 mozdulat közé

igazán berakhattak volna egy olyat is, amivel egymásra lehetne pakolni a ládákat, mert így most legfeljebb megfelelő távolságról egymásra hajthatjuk őket. A játékhoz összesen 14 pálya van, bár szerintem elég lett volna egy is, mivel az említettnek köszönhetően nem tudom, lesz-e valaki olyan türelmes, hogy akár csak az elsővel végezzon. Pedig a feladatok voltaképpen primitívek. Az első pályán például a kivezető lift hat kapcsolóját kell állítani. Ennélkül négy alkatrészt kell megszerezni, amikkel majd lehetővé válik az időutazás. A képernyő alján követhetjük nyomom, hogy mennyit szereztünk be ezekből. A képernyő ezen kívül még az életöröket, és a gamma energiánkat kijelzőt láthatjuk. A játékból egyedül a dinamikus zene érdemel

Hulk ládát rólai egy droid társaságában

olismert. Az mondjuk még jó ötlet volt, hogy minden fal szétverhető, beharposztható, ám a szabályos, négyzetes téglafalakok, amik ilyenkor szanaszét repkednek elrontották az egész effektust. Ha még nem láttatok rossz játékokat PlayStationon, ezt feltétlenül nézzétek meg.

Vári Zolt

Incredible hulk **Kiadja: Eidos**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEDONA

PLAYSTATION

V Nem sok minden,
legfeljebb a zene
X Frusztráltságot
előidéző irányíthatatlanság

25%

A fejünk felett repkedő robotok sok bosszúságot okoznak

CINKELT LAPOK

FIFA'96

Kilépünk az EXIT TO DOS menüponttal, és amikor beugrik a videófilm a készítő névsorával, beírjuk: xplay + ENTER. Még új csapatot kapunk, ők EA All Starsként fognak megjelenni.

DESTRUCTION DERBY 2

Válasszuk a Stock Car Champions-hípet, és névnek ezt írjuk be: MACSRPOO.

WING COMMANDER III-IV.

A játékot a WC4Chicken opcióval kell elindítani. Ezután, ha a játékban megnyomjuk a CTRL+W billentyűkombinációt, a befogott hajó megsemmisül, az ALT+CTRL+W -re pedig minden hajó felrobban (ezzel azért vigyázni kell, mert nem mindig kell elpusztítani mindenkit!).

TOMB RAIDER

Álljunk meg Larával. Tegyük egy lépést előre, majd egyet hátra. Háromszor forduljunk jobbra, és utána ugorjunk egyet előre (ALT+fel). Ha minden tökéletes, egy szinttel előre kerülünk.

SIM COPTER

I'm the CEO of McDonnell Douglas: 1-től 9-ig az összes helikoptert választjuk a hangárban.

Warp me to career XX: karrier módban az XX számú karrierre ugrik (XX=0-30). Gas does grow on trees: végtelen üzemanyagot kapunk és nem sőrül a helikopter sem.

(A nagy- és kisbetűkre figyelni kell!)

BATMAN FOREVER

Amikor a nő hang azt mondja "Game activated", írjuk be a következő szót: LULABBY. Lehetőségünk nyílik a szintválasztásra, az F10 megnyomása után megjelöljük az ellenfeleket.

Az alábbi kódokat Ferenc Zoltán,

budapesti olvasónknak köszönhetjük. (Bár egy pár mintha már lett volna...)

MECH WARRIOR 2

Ha HOBBS-ot vagy ENZO-t választunk hívójelnek, két új mech közül választhatunk (TARANTULA és ELEMEN-TAL).

A Ctrl+Alt+Shift billentyű megnyomásával léphetünk be a cheat-menübe, ahol az alábbiakat kérhetjük:

BLOBB: sérthetetlenség
CIA: végtelen lőszer
MIGHTYMOUSE: végtelen jump jet üzeman-yag

ENOLAGAY: Nukleáris csapás (először nem árt egy BLOBB sem), csak egyszer használható egy játékban
COLDMISER: hőkövetés kl/bekapcsolás.

ZMAK: időkéscsökkentés
TLOFRONT: megcseréli az első és hátsó kamerát
ICANTHACKIT: küldetés befejezése
IDKFA: mint az előbbi

REBEL ASSAULT 2.

Szintkódok három nehézségi fokozatban:

JABBA/EWOKS/BANTHA
ENDOR/CHEWIE/KATANA
LACHTON/DANKIN/DENGAR
BORSK/NOGHR/PELLAEON
KROZIES/CHAMMA/THULL
AURIL/BOGGA/STENNESS
KAMPL/INCOM/MYRKR
FERRIER/KOTHLIS/CHURBA
GALLA/KRATH/ARTOO
DENARI/SIOSK/SATAL
SADOW/ADEGAN/LOBUE
ONDERON/AMANO/A/DENEBA
ALLEEMA/SYLVAR/STURM
CATHAR/MIRALUKA/CRADO

EYE OF THE BEHOLDER 3.

Indítás előtt gépeljük be SET AESOP_DIAG=1, és a játék elindítása

után A-val simán megölhetjük az ellenfeleket, G-vel pedig

DARK FORCES

LAPOSTAL: megkapjuk az összes fegyvert, még két olyat is, amit egyébként nem lehet felvenni. Maximum egészség és lőszer is
LAREDLITE: lefagyasztja az ellenfeleket

LAPOGO: nem figyeli a magasságot
LARANDY: szuper töltény
LAUNLOCK: az összes tárgy
LASECBASE: Szintkódok

LATALAY
LASEWERS
LATESTBASE
LAGROMAS
LADTENTION
LARAMSHED
LAROBOTICS
LANARSHADA
LAJABSHIP
LAIMPCITY
LAFUELSTAT
LAEXECUTOR
LAARAC

TERMINAL VELOCITY

TRIGODS: sérthetetlenség.
TRISHL0: visszaállítja a pajzsot
TRINEXT: ugrás a következő szintre
MANIACS: utánégető
TRIBURN: mint az előbbi
3DREALM: összes fegyver csutkára
TRIFIRX: különféle tölténytípusokat ad (x=0-9)

CHAMPIONSHIP MANAGER 2.

Névnek írjuk be: TERRY VENABLES, és azonnal nemzetközi (International) managerként kezdetülük a játékot.

CRUSADER: NO REMORE

A cheat üzemmódba JASSICA16 kóddal léphetünk be. Ezután F10-zel reparálhatjuk az egészséget, az energiat és egy

csomó tárgyat kapunk. (Érdemes előtte eldobni az összes fegyvert, mert lehet, hogy jobbkat kapunk helyettük. Ctrl+F10-re halhatatlannokká válnak.

THEME PARK

Ha névnek azt írjuk be, hogy DEMO, minden nehézség nélkül játszhatunk, HORYA névre pedig a SHIFT+Y, CTRL+Y és az ALT+Z megnyomására kapunk segítségeket.

LHX ATTACK CHOPPER

CTRL+R-re a számítógép újratölti a fegyvereket és újratankolja a gépet.

Gila Ármándó, Budapestről ebben a hónapban is vadlú PlayStation kódokkal "bombázta" a szerkesztőségünket, íme néhány igazán nagy durranás:

TOMB RAIDER (PLAYSTATION)

Csalókód: Az inventoryba szállva üssük be a következő kombinációt: L1, HÁROMSZÖG, R2, L2, L2, R2, KÖR, L1. Ha jól csináltuk, maximumon van az életünk.

DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

Csalókód a játék első epizódjához: pauszáljunk, majd tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük le a HÁROMSZÖG-et tizszer, majd a jobbra irányt pedig négyszer. Ha minden igaz, pálcikaemberek fognak rohagálni a pályán.

Csalókód bármelyik részhez: pauszáljunk le a játékot, és miután az R2-t nyomva tartjuk, üssük be a következő kódot: BAL, JOBB, FEL, LE, NÉGYZET. Ténykedésünkre a játék a következőképp reagál:

Die Hard: Sérthetetlenség
Die Harder: A HÁROMSZÖGEL fegyvert választhatunk, továbbá a Pause Menü-nél egy editor programba szállhatunk be, ahol mi határozhatjuk meg az objektumok mozgását.



STAR GLADIATOR (PLAYSTATION)

A címképernyőn tartsuk lenyomva a SELECT-et, és válasszuk ki az Arcade módot. A karakterválasztásnál álljunk Gore-ra, és még továbbra is nyomva tartva a SELECT-et üssük be:

X, KÖR, X, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X-KÖR. A kód hatására Bilstein lesz választható.

Ugyanezzel a metódussal üthetjük be a követ-kező kódot is:

KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, X, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, X-HÁROMSZÖG. Hatására Kaphal lesz választható.

TIME COMMANDO (PLAYSTATION)

Password-nek írjuk be: "ACTIVATE", és indítsuk el a játékot. Az energiánk ugyan kicsi lesz, de 99 kék chippel indulhatunk. Ugyanígy kódszónak adhatjuk meg, hogy "COMMANDO", aminek a hatására egy bozringbe fogunk kerülni, ahol az alteregókkal kell megküzdenünk.

STREET FIGHTER ALPHA 2 (SATURN)

A Saturn verzióban van egy Super Akuma is. A kiválasztásához álljunk az Akumára a karakterszelektálásnál, tartsuk lenyomva a START-ot, és adjuk be a követ-kező kombinációt: LE, LE, JOBB, LE, JOBB, LE, LE, LE, BAL, LE, BAL, LE. Ezután üssük le bármelyik rügást, vagy ütést, és már kezdődik is a küzdelem.

MK TRILOGY (PLAYSTATION)

Chameleon (a titkos karakter) előhívásához először is válasszuk ki az egyik ninját, majd tartsuk lenyomva a követ-kezőket: hátra irány, R1, R2, NÉGYZET, HÁROMSZÖG.

Belépés az extra opciókba: a kérdőjelel nyomjuk le a következőket: L1, L2, R1, R2, majd tartsuk lenyomva a FEL irányt.

Az eredeti Kano-val, Jax-szel, vagy

Raydennel játszhatunk, ha a kiválasztások közben nyomjuk a SELECT-et is.

BURNING ROAD (PLAYSTATION)

Ahogy több másik autóversenyben, itt is van egy fordított mód. A visszafele versenyhez "Practice Mode"-ban induljunk, majd rögtön a rajt után forduljunk meg, és hajtsunk át a startvonalon. Ekkor automatikusan az első helyre kerülünk, ám vigyázzunk, mert a többiek is azonnal megfordulnak, és hamarosan a nyomunkban lesznek.

PANDEMONIUM (PLAYSTATION)

Kató János, avagy Mr. Sister Mezőhegyesen a Pandemoniumot nyújtotta nagy ügybuzgalommal, melynek eredménye az alant elterülő szintek kódok, amiket a Password-menüben adhatunk meg (ne zavarjon, ha te esetleg mást kaptál volna – mindig más szintekd érkezik, a masina csak a chksumot nézi):

E I A C C A I	E N A A C B K
E L A A G C B A	A H I A A I J I
A D A A A I I G	A I A A A I J K
N A A A E B B A	A I I A A I J M
K E A A B I E E	P K A A E B L I
K M A A B I G E	A B M A A I I B
A F I A A I J A	P M A A E B M A
J N A A B I C I	K J A B B I F A
G A A E B C I	E N I A C C B M
	O A A A E B F A

ULTIMATE MK3/MK TRILOGY (AZ ÖSSZES KONZOLRA)

A múltkori számunkban néhány karakter listája hiányos volt, ezért ezeket most pótoljuk, valamint itt vannak a vadonatúj Brutality-k.

Jejmagyarázat:

E - Előre
H - Hátra
L - Le
F - Fel
BLK - Blokkolás
KR - Kis rügás
NR - Nagy rügás
KÜ - Kis ütés
NÜ - Nagy ütés
R - Futás
K - Közel
T - Távol
S - Lábsöprésnyíl

Johnny Cage:

Low Fireball: H, L, E, KÜ
High Fireball: E, L, H, NÜ
Shadow Elbow: H, L, LH, NÜ
Shadow Kick: H, E, KR
Fatality1 K: L, L, E, E, KÜ
Fatality2: L, L, E, E, KR
Animality K: L, E, E, NR
Babality: E, H, H, NR
Friendship: L, L, L, L, KR
Stage Kill: L, H, E, E, BLK

Rayden

Bolt: L, LE, E, KÜ
Flying Dive: H, H, E
Shocker: NÜ nyomva tartva
R.Bolt: L, H, KÜ
Fatality1 K: NÜ nyomva tartva 2mp-ig
Fatality2 K: KR nyomva tartva 2mp-ig, R, BLK, KR

Animality több mint egy lábsöprésnyíl: L, E, L

Babality: L, L, F, BLK
Friendship: L, H, E, NR
Stage Kill: L, L, L, NÜ

Baraka

Spark: L, LH, H, NÜ
Slicer: H, H, KÜ
Big Slash: H, NÜ
Top Spinner: E, L, LE, BLK
Fatality1 S: H, H, H, NÜ
Fatality2 S: H, E, L, E, KÜ
Animality: NÜ nyomva tartva, E, L, E, NÜ
Babality: E, E, E, NR
Friendship: L, E, E, NR
Stage Kill: KR, R, R, R, R

Human Smoke

Spear: H, H, KÜ
Teleport Punch: L, LH, H, NÜ
Air Throw: levegőben BLK
Fatality1: R, BLK, R, R, NR
Fatality2: E, E, H, R
Friendship: L, E, E, E, R
Babality: L, H, H, E, R
Stage Kill: E, F, F, KÜ

Noob Saibot

Disabler: L, LE, E, KÜ
Teleport Slam: L, F
Shadow Throw: E, E, NÜ
Fatality1 S: H, H, E, E, NR
Fatality2 K: L, L, F, R
Animality K: H, E, H, E, NR
Friendship: E, E, H, NÜ
Babality: L, E, E, E, KÜ
Stage Kill: L, E, BLK

Rain

Control Ball: L, LE, E, NÜ
Lighting: H, H, NÜ
Teleport Kick: H, NR
Fatality1 K: E, E, L, NÜ
Fatality2 több mint egy lábsöprésnyíl: L, H, E, NR
Animality K: H, H, R, R, H
Friendship: L, E, E, E, KÜ
Babality: E, H, H, NÜ

Rayden (MK1)

Lightning Bolt: L, LE, E, KÜ
Torpedo Dive: H, H, E
Teleport: L, F
Fatality1 K: L, L, E, E, KÜ
Jax (MK2)
Sonic Wave: L, LH, H, NR
Gotcha Punch: E, E, KÜ
Ground Smash: KR 3mp-ig nyomva
Quad Slam: átdobás után NÜ-t nyomkodni

Backbreaker: BLK levegőben
Fatality K: KÜ lenyomva, E, E, E
Friendship: L, L, F, F, KR
Babality: L, F, L, F, KR
Stage Kill: F, F, L, KR

Kano (MK1)

Knife Throw: BLK lenyomva, H, E
Flying Cannonball: körözés előre
Spinning Blades: H, E, NÜ, NÜ többször is
Fatality: H, L, E, KÜ

Shao Kahn

Laugh: L, L, R
Taunt: BLK, F, F, R
Fireball: E, L, E, KR
Hammer: E, H, H, NÜ
Shoulder Slam: E, E, NÜ
Shadow Leap: L, L, E, NR
Fatality1: E, H, H, NÜ
Fatality2 K: KÜ lenyomva, R, BLK, R, BLK
Animality S: NÜ lenyomva, R, R, R
Friendship: KÜ, R, R, L
Babality: R, R, R, KR
Stage Kill: F, F, H, KÜ

BRUTALITY AZ ÖSSZES KARAKTERHEZ

Rain

NÜ, NÜ, BLK, KR, NR, BLK, KR, NR, BLK, NÜ, KÜ

Rayden

NÜ, NÜ, KR, KR, KR, NR, KÜ, KÜ, KÜ, BLK, BLK

Rayden (MK1)

NÜ, KR, NR, KÜ, NÜ, KR, NR, NÜ, KÜ, NÜ

Reptile

NÜ, BLK, NR, NR, BLK, NÜ, KÜ, KR, KR, BLK, BLK-NÜ

Scorpion

NÜ, NÜ, BLK, NR, NR, NR, KR, NR, NÜ, NÜ, KÜ, NÜ

Sektor

NÜ, NÜ, BLK, BLK, KÜ, NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ

Shang Tsung

NÜ, BLK, BLK, BLK, KR, NÜ, KÜ, KÜ, BLK, NR, KR

Sheeva

NÜ, KÜ, BLK, KR, NR, BLK, NR, KR, BLK, KÜ, NÜ

Sindel

NÜ, BLK, KR, BLK, KR, NR, BLK, NR, KR, BLK, KÜ

Smoke

NÜ, KR, NR, NR, BLK, BLK, KÜ, KÜ, NÜ, NÜ, BLK, BLK

Human Smoke

NÜ, KR, KR, NR, BLK, BLK, KÜ, KÜ, NÜ, NÜ, BLK

Sonya

NÜ, KR, BLK, NÜ, KR, BLK, NÜ, BLK, NR, KR

Stryker

NÜ, KÜ, NR, KR, NÜ, KÜ, KR, NR, NÜ, KR, KR

Sub Zero

NÜ, KR, NR, KÜ, NÜ, NR, NR, NÜ, NÜ, KÜ

Baraka

NÜ, NÜ, NÜ, KÜ, KÜ, BLK, NR, NR, KR, KR, BLK

Cyrax

NÜ, NR, NÜ, NR, NR, NÜ, NR, NÜ, NR, KR, KÜ

Errao

NÜ, NÜ, KÜ, BLK, NR, KR, BLK, NÜ, KÜ, NR

Jade

NÜ, KR, NÜ, KÜ, NR, NR, KR, BLK, NÜ, NR

Jax

NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ

Jax (MK2)

NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ

Johnny Cage

NÜ, KR, NR, KÜ, NÜ, NR, NR, NÜ, KÜ, NÜ

Kabal

NÜ, BLK, KR, KR, KR, NR, KÜ, KÜ, NÜ, KÜ

Kano

NÜ, KÜ, BLK, NÜ, BLK, NR, KR, BLK, NR, KR

Kano (MK1)

NÜ, NÜ, BLK, NR, NR, KR, NR, NÜ, NÜ, KÜ, NÜ

Kitana

NÜ, NÜ, BLK, NR, BLK, KR, BLK, KÜ, BLK, NÜ, BLK

Kung Lao

NÜ, KÜ, KR, NR, BLK, NÜ, KÜ, KR, NR, BLK, NÜ

Liu Kang

NÜ, KÜ, NÜ, BLK, KR, NR, NR, KR, NR, KÜ, NÜ

Mileena

NÜ, KÜ, KÜ, NÜ, BLK, NR, KR, KR, NR, BLK, NÜ

Nightwolf

NÜ, NR, NR, KR, KR, BLK, BLK, KÜ, KÜ, NÜ, NR

Noob Saibot

NÜ, KR, KÜ, BLK, KR, NR, NÜ, KÜ, BLK, KR, NR

Halló mindenki, itt az America Off-line adása a pozitív hullámhosszon. Először híreket mondunk, aztán lesz busójárási jelentés Aigner ingatagól, reklámjainkat néha adással szakkifjú meg, a végkifejletben pedig nem kizárt, hogy levelek fognak következni. Híreink: a negyedik oldalon találhatók, tehát ön teljesen rossz helyen tartja nyitva az újságot, de ha már itt van, ne menjen sehova! Vízilások: a Duma most itt apad, de lejjebb árad, a hajóvonták meg csináljanak, amit akarnak. Mohácsról kapitális busókat jelentettek, de vannak kicsik is, azok meg csak busidók. Reklám: mai adásunkat a Comgame 576 Kft támogatja, engem pedig két markos(nádas) ápoló. Egyébíránt van szerencsém bejelenteni, hogy az 576 Kbyte-hoz hasonlóan én is saját bálthálózatomhoz hoztam létre. Induló készletem katalógusa a túlóldalon látható. Tekintsetek be egy futó shopping. Levelek: na, azok aztán jöttek bőven. Jópáran voltak, akik a januári helyesírás támadást méltatták, amit a "főzserkesztő urak" jásztottak. A témát már kitárgyaltuk a múltkor, bár még annyit szeretnék megjegyezni, hogy ha valaki még egyszer Főzserkesztő Úrnak titulál a levelében, azzal mindentajta további érintkezést megakadályozok. Most pedig tényleg jöhetnek a levelek, még-hibázó írásért, mert dolgoztam én sajátgyámban is.

Az olvashatatlansági vetélkedő bronzérmese én voltam a januári tartalomtervezzettel. Az ezüstérem Döglőgy becenevű, miskolci versenyzőnk pályamunkájáé:

Csá! CoVboy! (őneki is yo a dumája, ne rinyaljátok!) (Hopplá! Egy reklám. Kösz.) Engemet személy szerint nem érdekkel, hogy a Zolee element. Egy emberrel több vagy kevesebb? Ez különben sem 1 humoromagat. (Lehet, hogy ennek nincs értelme, de szerintem ez van a pápiron.) Én jobban szeretem, mikor az a 576-os levélírók egymást szaggatják szét (izekre)... 1x volt ez még csak, de az k***a yo volt... (Megoldható a dolog. Mindjárt keresek neked valami partnert az úgyhöz.) Más: nem kéne ilyen nagyon nagy kép-színhuzal. (Mégsem, 'szinbuzulás', a helyes szó. Illetve nem helyes szó, de második nekifutásra annak fest.) Elég 1, 2 (két) kép az introból és a játékról+ sok szöveg. Más: 1x yo lenne, ha a válaszos arcukat tennék be (az értékeléshez) a szerzőknek, nem tudom őket yo elképzeini, így úgy néznek, ki mint Dr. Moreau teremtményei. Más:...

Leveled tanácsa két nagy alapigazság: 1. 'Te is más vagy, te sem vagy más.' 2. 'Mindent alá kell húzni.' A harmadik pozitívum, hogy megoldottad az é havi dekoráció kérdését. Itt oldalt mellékelek egy fotót magamról, aminl éppen én soroktat rovom Win95 alatt. (A sorozatot folytatjuk. A következő számunkban Vári Zoli lesz tangabugyiban és kucsában. Előjegyzéseket már most felvesszünk.)

Következik az olvashatatlansági vetélkedő szerencsés nyertesének kihirdetése, aki 40.000 (tízezer) forintot nyert. Nyereményét postán küldöm el. A győztes pedig nem más, mint... (Itt most felharsannak a fanfárok) ...mint... (a fenébe! Nem tudom, elolvastam a nevé sem! Kérem géppel készült levelem azonnal jelentkezzen az az olvasónk, aki január hónapban olvashatatlansági levelet küldött az 576-nak, mert így nem tudom átadni a nyereményt.)

Hoppl! Itt jön egy konzolcowboy. Hívom a Vári Zolit meg a Konz Zsuzsát.

576 Kbyte! A januári szám elolvasása után tollat ragadtam, hogy leírjam véleményem az újságról. Én az úgenerációs konzolok terén érzem otthon magam, s ezekről is szeretnék beszélni. Nem több ismertetőt vagy leírást szeretnék, mint egyes olvasók, hanem inkább új játékok és hamarosan megjelenő játékok híreit. Ugyanis általában az 576-ban nem bővelkednek az olyan programok, amelyek a gyári futószalagon most futottak végig. Nézzük például a januári számat: Die Hard Trilogy kábé két és fél hónapos, Hardcore 4x4 szintén két hónapos, és az MK3 Trilogia is kijött már legalább egy hónapja. (Az azért már csak nem olyan ósdi, ha figyelembe vesszük, hogy egy ilyen újságnak azért van némi átütési ideje.) A Cinkelt Lapoknál pedig a Wipeout 2 kódi, amelyek szerintem az EGM-ből lettek kímálva. (Nincs kizárva. Na és? Akkor már nem működnek?) Arra akarok kilyukadni, hogy ha ez így megy tovább, szűréntem a konzolosok elfordulnak majd az újságtól. Hiszen kinek kell egy olyan játék ismertetője, amivel már egy hónapja játszik?

Hát a hírek-probléma szerintem ebben számban megoldást nyert, mert gondoltam, ha eddig volt két oldal PC-hír, akkor mostantól esetleg befeléírnék egy oldalnyi konzolos is: Nagy baj? (A kérdésre PC-sek nem válaszolhatnak.) A nulla napos anyagokkal PC-n nincs nagyon nagy gond, mert ha elég sokat könyörög az ember, akkor még az eladás megkezdése előtt elküldik az újságoknak a végső verziót, némi ingyennéklam végett. Namármost: konzoloknál nem igazán divat, ráadásul PSX-nél (mert látom, úgyis az érdekel) egy olyan kis problem is, hogy a beta-verziókat csak fejlesztőgépen lehet lejátszani. Ilyenkor eddig nem volt, de a Zsolt most szerzett valahonnan egyet, szóval lehet, hogy "frissebbek" leszünk valójával. Azt azért konzolistáknak kértük figyelembe venni, hogy konzoljászati főelőadónk (Mr. Vári) is rendszerint csak akkor kap kézbe egy új cuccot, amikor az megérkezik a boltba – vagyis ugyanazon a napon, mint mondjuk te. (Id. megjegyzésem átütési idő tárgyában)

Konzolosunk már volt, jöhet egy PC-s játékkörül.

Na, úgy látom, nem lesz veled sok gondunk, CoVboy. Tudod, én úgy a 94/12 számtól kezdve veszem az újságot, kedvenc időszakom '95 első

fél éve volt. Akkoriban jött ki a Saturn meg a PSX, úgyhogy még nem volt túl sok belőle. Úgy emlékszem, volt Hókeusz Pokéusz, ami csak PC-s volt. Jó lenne visszatérni. Mint a hónap dumája, bukása rovatokat is. Nagyon bírtam őket. Az arányokról: akkor még több volt az Amiga meg a C64-es, az újságban is. Mára ezek nagy része átment a konzolokra, a kisebbik (értelmesebb) része pedig a PC-t választotta. Ez az újság a kezdeteknél (szerintem) egy SZAMITÓGÉPES JÁTEK ÚJSÁG volt. Jó lenne ezt visszahozni. Kíváncsi vagyok, hány izomagyú sony-s vagy sega-s fog eszedni a címemet. (Nem adható ki.) LE A KONZOLOKKAL! (Nana! Ne tessék személyeskedni! Ha az úri közönség veszekszik, adásszünetet fogok elrendelni.) (A PC-sek többen vannak.) Na ennyi volt. Koczká (L. G., Bánk)

Soma v. Samu levelére: ez egy JATEK ÚJSÁG. Eni egy igazi player vagyok, azt se tudom, mi az a Lightwave, és nem is akarom az 576-ból megtudni.

U.I.: Megadhatnád nekem levelben Zolee címét, lehet, hogy írnek neki.

Nem értem a problémát. Szerintem ez most is egy játékkülső. Mondjuk nem csak PC-vel foglalkozik, de hát az úgy van rendjén, hogy virágozzék minden virág. Azonkívül meg épp most volt egy levél a kezembem, ahol valaki kiszámolta nekem, hogy az 576 72%-ban PC-s újság. Kérlek tehát nem kisebb-ségi komplexusban szenvedni. Egyébiránt nem kizárt, hogy a Hónap Bukása visszatér köznök, bár én elméletileg egy szerény kis Horrorshowt terveztem a mintájára. A.Z., budapesti lakos pedig azt nyilatkozta a címről, hogy nem adható ki. Sorry.

Te pedig, tehenesztű, izé, CoVboy, próbálj meg tartani a szívnálát Zolee-val, és próbálj meg hasábonként legalább egy poént kinyögni, tudom, nem lesz könnyű, de ha nem teszed, akkor nem yaszok töleek több újságot. A k***a most fizetem elő, na mindegy. Vagó Barnabás, Budapest

Fiatal barátom, igen jó ötletet adtál! Ha csak egy hasábbá lesz tördelve a levelezés, akkor negyedannyi kell előlködni. Bár ahogy így elnézem, az az egy sem fog menni...

Helló CoVboy! Végre egy régi cimborára láthatóan. Örülünk, hogy ismét hallunk rólad ebben a Z

előzetlisedett világban. Sok sikert az új munkához és az elméleti levélírókhoz. (Hurrá! Épp vonalban van egy...) Azért döntöttünk az 576 Kbyte mellett, mert PC-n kívül más géptípusokról is írtok. Bár nekünk is van PC-nk, nem is akárpolyan: Pentium200, 32MB RAM, 9GB Mikroprocesszor (Korrek konfiguráció). Tetrishez például ideális, de mégis többre értékelnék egy PSX-es Wipeout 2097-et vagy Tekken 2-t. Régi motorosok vagyunk a szakmában, talán veled kezdtük el, és feljöttünk a korral: Spectrum 48K, VIC-20, a 4, 64, 286, Amiga, 486, Amiga 1200, PSX, Pentium, és végül Amiga 4000 felkészült 060-as Blizzzarddal, ami mellesleg gyorsabban futtatja a Lightwave-et, mint a P200-unk.

"De a PC-k világában élünk" így talán lehet, hogy a játékok minőségéről objektíven tudunk nyilatkozni. A hardvertárogatott Edge 3D P200-asunk fele olyan sebességgel sem tudja futtatni mondjuk a Virtua Fightert, mint a negyedannyira kerülő Sega Saturn. A PC-bez képest a két 32 bites konzol hardver főnyeremény. Nagyon sajnáljuk, hogy hanyagoljátok az Amigát, hiszen a PC-k világában a '92-es fejlesztésű 32-bites gépek még mindig megállják a helyüket, a Power PC Amigákról nem is beszélve. Reszkek PD 300 MHz! A valódi multistack pedig megfizethetetlen. Levelünkkel csak azoknak szeretnénk irányt mutatni, akik játéktérmi minőségű 3D-játékokkal akarnak játszani kis pénzért, és nem igénylik a Windows meg a config.sys babrálgatását. A világuralomra törő PC-s propaganda nem engedi, hogy tudomást vegyünk más géptípusokról. Ha ez megtörténne, sokkal rájőnnének (mint mi is!), hogy a P200-as nem is olyan gyors, és nem is olyan jó az ár/értékviszonya. Akinék pedig nem tetszik, hogy az újság tartalmaz konzolt és igencsak elvetve Amigás programokat is, az még kb. 10-20 újság közül válogathat, ahol találkozhat a P133-as gépet igénylő akadozó programokkal. Úgy gondoljuk, hogy egyetlen komoly helyen sem használnak PC-keket (csak nálunk, de nekünk sajnos szükség van rá). Alkalmazás szerint lásd: Videógrafika, raytrace: Amiga+Screeener, Silicon Graphics, Sun.

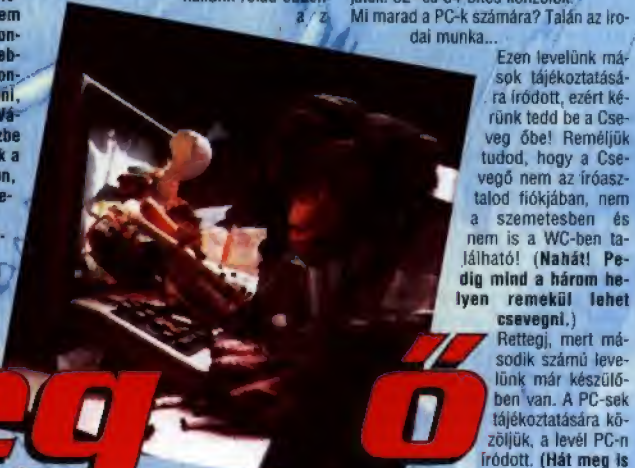
hang, zene: Atari, Amiga+Toccata, Macintosh

játék: 32- és 64-bites konzolok

Mi marad a PC-k számára? Talán az írodai munka...

Ezen levelünk más-sok tájékoztatására íródott, ezért kérünk tőled be a Csevegőbe! Reméljük tudod, hogy a Csevegő nem az írószatolod fiókjában, nem a szemetesben és nem is a WC-ben található! (Nahát! Pedig mind a három helyen reméljük lehet csevegni.)

Retteg, mert másodikk számú levelünk már készülöben van. A PC-sek tájékoztatására kö-zöljük, a levél PC-n íródott. (Hát meg is



Csevegő

lepódlam volna, ha mondjuk Saturnon írod... (Addig is vizslát, búcsúzik a CFC két hü(lye) tagja: Akos és Fecő. Maximum Overdrive Stúdió, Füzesbony)

Tájékoztatót azért közölném, hogy a fenti tájékon elérhető tájékoztató szerző kicsit azért eltájt(é)lták magukat, mert ugyan a listákkal úgy általában egyetértek, de tegyük hozzá, hogy a helyezettelt felsorolásban egy adott célfelelőre fejlesztésről ki (gondolom, ezért jelenik meg) mostanában olyan kevés szövegszerkesztő meg adatháziskezelő (PSX-re), a PC-t meg pontosan az írod munkára: Az egy más kérdés, hogy menetekben úgy alakult, hogy kicsit lehet rajta zenélni, grafikákkal szórakozni, meg alkalmasint játszani is. Az biztos, hogy egyik kategóriában sem nyert, de a hibája az erénye is: semmire se jó igazán, de egy kicsit azért mindenre. A babrálást meg nem a PC hardverének köszönhetjük, hanem annak a lakberendező terrorcsapatnak, akiket egy kapuról elnevezett szósz vezet, és azzal vannak elfoglalva, hogy ablakokat nyitnak a világra. Sajnos a 95. próbálkozásukra is csak egy vakablak sikerült, de még mindig nem adták fel. Ha a Win95-ös Chicago munkacímét fejlesztették, javaslak rögtön egy nevet a Win2000-hez is: legyen mondjuk Harlem. Tisztelet 576. Zolee és immáron CoVboy! Tudom, sokan kíváncsiak halálodat 'Vissza Zolee'-t szövegével, de én mellette állok, mivel biztos tudta, hogy kinek a kezébe adja az 576 sorsát. Még a Komputér Karácsonyban Zolee bátyó megemlékelt nekem egy CD-mellékletet, még hozzá márciusra. Szeretném megtudni, te hogy látod az elkövetkezendő hónapokat és a CD-melléklet sorsát. Endrédy Tibor, Budapest

Igen, ez is érdekes téma volt ebben a hónapban. Nem tudom, hogy a Zolee mire alapozta azt a március, de ha mondott évszámot is (és az 1997. volt), akkor azt csak költői túlzásnak kell venni, lévén enyhén poetikus tételek. En rutinosabb voltam a "majd lesz"-emmel, mert az határidő kérdésében valamivel nagyobb mozgáshi szabadságot engedélyez, mint helmi dátumok. Hogy hogyan látom a CD sorsát?

a) kell némi idő, míg normális tartalommal összehozzuk, mert szemetet nem óhajtok kiadni;

b) van itt a gazdasági ügyeknek egy irányítója, akit nekem még nagyon meg kell győzőm arról, hogy nekünk érdemes ezzel foglalkozni;

c) ha lesz egyszer egy ilyen '576Mbyte', akkor az biztos, hogy nem mellékletként, hanem önálló kiadványként fog megjelenni.

Nyar előtt semmiképpen nem várható ilyesmi, de a fejleményekről majd egyébként is folyamatosan tájékoztat a nagydémüt, és alkalomadtán nyilván találós kérdéseket is tesztel az iartalmi elvárások ügyében.

Kedves hallgatóink! Kísérleti adásunkat átmeneti időre (úgy kábé egy hénapra) kóros éter- akorom mondani: helyhiány, valamint karbantartási munkálatok miatt megszakítjuk. (Épp itt az ideje, hogy ennyi pótgyűlés után valaki a karjában tartson.) Önök Vidám Gézát, a tumor nagykövét hallották...

RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

Különléte játékgalmazó cégek igen érdekes háziállata a marketinges fiók, aki manapság igen fantáziadús névre hallgat: Public Relations Manager, avagy röviden: PR (franciáknál Pierre). Az ő dolgai közé tartozik meggyőzni a különféle újságokat, hogy csodaszépeket irjanak anyacége legfrissebb stúdiójáról, továbbá rábírní a nagy- és kiskereskedőket, hogy rendeljenek a cuccból, de bőven. Ez mondjuk a Blizzardnál, Lucasartsnál vagy a Bullfrognál hálás szakma, mert az embernek tulajdonképpen semmi dolga, meg minden magától – egyéb helyeken kicsit cikisebb, mert ha a produkció enyhén – már bocsánat a kifejezésért – sz*r, akkor is produkálni kell valami eladást, legalábbis annyit, hogy legalább a befektetett zsetont (vagy egy részét) visszahozza a projekt. Ilyenkor derül ki, hogy ki a jó manager. Az első szisztéma sajnos hazánkban még nem igazán honos, de én azért a PC Formátban leköttem. Onnan kiderült, hogy a PR olyan lény, aki drága helyekre viszi kajálni a Főzserkesztő Urat, utána pedig belü vele egy pubba, Guinness rendl bőven, végigcsinált testhezáll ruháján, elővillantja Playboyba illő combjait, és miközben egy previewCD-t csúsztat szeszedbe, édes csacsaságokat suttog a füledbe. (Ez a cselekménysorozat az XY kromoszómákkal rendelkező PR-ekre vonatkozik, az XX-ek combvillantásait és csacsaságait rendszerint orrbaverés követeli, szóval ók más technikát alkalmaznak, amit most nem részletezek). A PC Formatosok marha mázlisták, mert ez mifelénk nem divat, pedig én éhes is vagyok, nemkülönben szomjas, és egyébként is marhára érdekelnek a szószik mindenféle csacsaságai. (Mindegy. Talán idővel begyűrűzik hozzánk ez a tendencia is. Azt még kibekkelem, és onnan lényes jövő vár rám.) Ha mindez nem működik, jön a PR kettes számú trükkje: valamilyen irappáns ajándékkal kápráztatja el a t. FU-t. (Főzserkesztő Urat. Ezentúl rövidítésekben fogok társalogni, az biztos menő.) Képzelt sajnálatos módon nem küldenek, ellenben mindenféle tárgyakkal kedveskednek az embernek. A fantáziahiányos PR polókat, matricákat meg efféle sablonos marhaságokat küldözget, amit FU majd alkalmasint különféle rejtvények formájában átpasszol azoknak, akiket igazán illet (mármint nektek); poénosabb PR pedig valami irappáns, egyedi cuccal próbálja felkelteni a figyelmet egy adott játék iránt. Néhánytól mostanában kicsit megtekintődtem, szóval mindenképpen meg kell, hogy osszam veletek (a képmínőségért már előre elnézést kérek, de a tárgyak intenzív 3D-ben léteznek, én viszont csak mezei 2D scannerrel rendelkezem):

Óra: A mai rohanó világban köztudomásúlag igen fontos időmérő eszköz. Erőteljes dizájn jellemzi, aminek citromsárga színe az különös hangsúlyt. A számlap Time Commando feliratajának jelentését ezidáig nem sikerült megjtenem, miként azt sem, hogy melyik játék repjeként érkeztetett. A képből ugyan nem derül ki, de jár (egy óráról ez igen figyelemre méltó teljesítmény). Visszafelé. Rendkívül kancsal, illetve tükörrel rendelkező felhasználónak ideális óra. Tulajdonosa jelenleg Nóra. (Ő az a lány, aki abszolút nem tudja, hogy mikor lesznek Mordály Szombat akarmityk a következők számban, ha felhívsz bennünket. Azt viszont rendszerint tudja, hogy mi-met és hol hagyta, így tehát kérétek MK-találós kérdésekkel nem nyaggatni.) Igazából egyébként engem illetne, hogy mindig tudjam, mennyi időm van még lapzártáig.



Ujj: Nem túl ujj, inkább réggi. Jelenleg a Zsolt tulajdonát képezi. Igazából egyébként engem illetne, mert ugyan teljesen real 3D, de alja lapos kiképzésének köszönhetően, a monitorra helyezve valótlon mutathat rám: 'Már megint lekésted a lapzártát!' Egyébként a Ripperrel együtt jött. Ha valaki hasonlótl kapott volna, az haladéktalanul jelentkezzen az ör- és emibeteg gondozóban.

Bűzbomba: Három darabból álló szet. Illetve háromból állott egykoron, ugyanis ez az én tulajdonomat képezte. Következésképpen már nincs belőle egy darab sem. Teljesen egyetérték a dobozon álló felirattal, miszerint *il se répard une odeur nauséabonde, qui cependant disparaît rapidement*. En is pont ezt akartam mondani. Nem tudom, hogy melyik játék promója volt, de valami viking csoport csinálhatta. Legalábbis úgy hírlík, 'valami bűzik Dániában'. Meg ott is, amerre jártam.

Táska: Hát ez kérem az elrettentő példa. Képzelték el, hogy a Nóra (leírás lásd fentebb) meg a Zsolt (leírás lásd lentebb) megénekelték az én kis szerény batyumat, ami egy – viszonylag – nagyrétű reklámszatyor. Ebben hordtam vala a dolgaikat, már amelyiket nem felejtettem ott, ahol éppen jártam. Jó, mondjuk a lila-fehér színűzés nyomdahiaba lehet rajta, lévén egyéniségemhez jobban illik a zöld és a fehér kombináció. Ehhez képest ezt a jól bejáratott jóságot lecserelették velem egy Blam Machinehead-tatyóra. Blam-ázs! A szerkezet egyébként nem rossz, de sajnos nem tudom bemutatni, mert nem fogja a scanner. (Tudjátok, ilyen műszálas szemét, meg fekete is...) Viszont előtárom a megénekelt szatyorkámat, vagy legalábbis egy preview (vagy inkább: postview) változatát, már amennyit bele tudtam gyúrni a scannerbe – na most csak annyit mondj, hogy te elcserelett volna?!



ERKEZÉSI OLDAL

Kénytelen-kelletlen felelevenítjük ezt a lassan már feledésbe merülő rovatunkat, amiben olyan forró anyagokról adunk hírt, amelyeket még meg sem lehet fogni – vagyis már lapzártá után kaparinthattuk kezünkbe őket. (Ha úgy tetszik ez egyébként némi útmutatóként is szolgál következő számunk tartalmát illetően, de felfogható akár a PC-s Hírek folytatásának is.)

Fantasy-rajongók valószínűleg mind a 20 ujjukat megnyalják majd a **DRAGON LORE II.** láttán, amelyben Werner von Wallenrod, a Sárkánylovag szerepében kell megkeresnünk eltűnt sárkányunkat és megvédelmeznünk az Álomk Völgyét a rátörő hordáktól. A Cryo programozói, akiknek a játék első része mellett a Lost Eden és a Dune is a felkén szárad, több mint 80 órányi játékot és 60 szereplőt ígérnek az igen izélesen kivitelezett, full 3D környezetben.

Most kezdenek beérni azok a fejlesztések, amelyeket a Command & Conquer indított útjára. Az első trónkövetelő a **KRUSH, KILLED'N'DESTROY**, amely egyedi módon fantasztikus, Mad Max-szerű környezetbe helyezi a real-time stratégiai játékoktól megszokott játékmenetet.

Szintén a C&C inspirálhatta az Interplay legújabb nagy durranását, a **M.A.X.**-et (Mechanized Assault and Exploration). Mind a grafika, mind pedig a játék logikája is erre a példaképre enged következtetni – azzal a különbséggel, hogy az összeszapasok itt körökre osztva zajlanak, ami pedig realtime-ban.

It Sucks! Ez a frappáns angol kifejezés a védjegye az MTV két imbecillis rajzfilmsztárjának, Beavisnek és Buttheadnek. A Virgin egy négy darabból álló budget-gyűjteménnyel "örvendeztette" meg azokat a PC-tulajdonosokat, akiket nem idegesít halálra ez a két táhó. A Little Thingies kis játékok gyűjteménye B&B-vel a főszerepben, a Calling All Dorks egy "szórakoztató" utility, amivel tovább ronthatjuk amúgy sem túl erős lábakon álló Win95-ünket, a Wiener Takes All egy igen elmés kérdés-felelek játék – és a negyediknek is van címe, de most épp beesett az asztal mögé, és annyit nem ér, hogy lehajoljak mögé...

Szegény Lara Croft és a **TOMB RAIDER** helyhiány miatt kimaradtak ebből a számból, de most már biztos, hogy márciusban végleg megünnöközzük rajta. Mármint a játékon.

Allig jelent meg **STEEL PANTHERS II.**, már itt is van hozzá a **SPII CAMPAIGN DISK**, rajta pedig három új campaign és harminc scenario.

Megjött az első scenario disk a Red Alerthez is. Az **ARE YOU READY & ALERT?** 100 új pályát és egy csomó új apróságot tartalmaz a játékhoz '100% non-official'-formában, vagyis nem Westwoodék követék el őket. A következő számunkig azonban minden bizonnyal megjelenik a hivatalos Westwood-kiegészítés is **COUNTERSTRIKE** címen.

A golyóbüvölők két új filppernek örvendezhetnek ebben a hónapban: az egyik a Sierra Windows bázisú 3D **ULTRA PINBALL**-jának 2. része, **CREEP NIGHT** címmel, a másik

pedig egy újabb csepp a 21st Century filppereinek óceánjában, és **SLAM TILT** névre hallgat.

A Doom-klonok megszállottjai sem panaszkodhatnak, hiszen a Virgintől megjött **A THE TERMINATOR SKYNET**, amelyben 8 önálló küldetésben kell megvédenünk a támadóktól a SkyNet-terveket. A szokásos Doom-vágóhíd csini full SVGA-ban, vérmes robotokkal, rettenetes fegyverekkel, továbbá a már szinte elmaradhatatlan multiplayer opcióval, ahol nem fognak bennünket külföldre küldetésekkel nyaggatni – egész egyszerűen csak le kell mászrolnunk mindenkit. A lemezen egyébként található még egy SVGA-upgrade a Terminator: Future Shock-hoz is.

Grafikus kalandjáték is jutott erre a hónapra, nevezetesen a **3 SKULLS OF TOLTECS**, akármilyen mondani: A 3 KOPONYA, hiszen a játék teljes magyar nyelven is kapható. A helyszín az USA Arizona állama, az időpont pedig 1866., a Vadnyugat hőskora. Por, fullasztó hőség, részeg cowboyok – főhősünknek, Fennimore-nak ilyen kellemes kullisszák között kell megtalálnia a három tollék koponyáját, ami talán végre gazdaggá teszi. Grafikailag erősen a Discworld II-re emlékeztető interaktív rajzfilm, s mint ilyen, hasábjainkon természetesen várható róla egy szép kis végigjátszás. Külön kellemesség a – majdnem – teljesen magyar nyelvű kommunikáció a játék egészében. Kevésbé kellemes mondjuk az a tény, hogy a magyar verzió tesztelői nem végeztek valami alapos munkát (már amennyiben voltak

ilyenek, és egyáltalán végeztek valamit). Enyhén zavaró ugyanis, hogy ha egy szöveg magyar fordítása hosszabbra sikeredett az angol eredeténél, a szöveg vége szépen lemarad. Erre még mondjuk rá lehet fogni, hogy a kaland-feelinget fokozza, már mint ki lehet találni, mi állhatott ott. De ez lenne a legkisebb gond, van ennél egy pár számmal nagyobb, ami szintén a tesztelők értékes munkájára vezethető vissza. Akad egy helyszín indiánéknál, ahol vizitünk alkalmából Norton Commanderünk barátságos és ismerős ablakalba pottyanunk vissza – azaz a játék szépen elszáll. A magyar kiadó már értesült a dologról és a hibát egy patch lemezzel próbálja orvosolni. Háááát, nem is tudom... Bár nincs kizárva, hogy a magyar kiadó marketing-konceptiójához szervesen hozzátartozik, hogy darabokban adja ki a magyarított verziókat: a Red Alertnél például a CD megjelenéséhez képest két héttel később adtak kézikönyvet (a viszonteladók még kínosan mosolyogva postázgathatták azoknak a vevőknek, akik enélkül is hajlandók voltak megvásárolni); most akkor majd mindenki kap egy teljesen free patch-lemezt, mintegy extra bonusként és esetleg játszhat a játékkal, amit kifizetett. Nem csodálom, ha a cég viszonteladóinak dolgozói átmenetileg felvonnák a Patch Shop Boys nevet. Érdeklődve várom, hogy a következő magyarított produkcióknál mitféle újdonságokkal rukkol elő a jeles kiadó – az ilyen ígéretes próbálkozások mindig magukra vonják figyelmemet.

CoVboy



Kedvezményes előfizetési akciónk továbbra is érvényes, előfizetési díjak:

**negyed évre: 850,-
fél évre: 1.650,-
egy évre: 3.200,-**

Megrendeléseiket pontos cím, név és időtartam megjelölésével várjuk az újság címére (1389 Budapest, Pf. 132). Természetesen az eddig kiadott klubkártyák továbbra is érvényesek.

APRÓHIRDETÉSEK

AMIGA KINÁL

Amiga számítógép nyomtatóval és kiegészítőkkel eladó. Külön írt Tel.: 290-8480

EGYÉB KINÁL

Eladó Sony PSX + joypad + 1 demo CD + 2 CD 60.000Ft-ért. Cím: Kádár Zoltán 1113 Budapest, Bartók Béla u. 92-94. ALP, V/38. Tel.: 162-19-72

Eladó egy SEGA MD2 + 9 játék + Menacer + 3 joy (egy 6 gombos). Ár: 55.000Ft. Érdeklődni du. 14-16. Cím: Bálogi István Tiszaörs, Vajgár út 6. Tel.: 06/59/353-920

Nagyon sűrűn eladó SNES-re Justice League, SF2T, Toy Story, NBA LIVE '96, NHL '96. Érdeklődni lehet: 226-28-43

Olcsón eladó egy új Saturn + 1 pad + demo CD + RF kábel és külön eladó A Guardian Heroes (egyben is) Továbbá eladó MD-ra két kazi. Érdeklődni: 46/861911 (17 óra után)

Eladó egy SMD + 2 joy (egy 6 gombos) + MK2 + Sonic 1,3. kb.: 30.000Ft-ért. Alkudni lehet! Tel.: 06/85/353-146. Cím: Reothy Balázs 8630 Balatonboglár, Erzsébet u. 90.

Eladó SEGA Game Gear 2

játtékkal (Columns, MK) + adapter 12E Ft-ért. Lázár Endre Szolnok, Pollach M. út 20. Tel.: 06 56/428-191

Eladó SEGA MD játékok: NHL '97, NHL '96, NBA '96 és Nintendora Four Players Tennis. Tel.: 06 87/438-820 (16-18 óra között)

Eladó egy japán rendszerű SEGA Saturn 2 programmal (Virtua Fighter Remix, Daytona USA). Tel.: 113-95-70

Újzerű állapotban lévő SEGA Saturn szintén megkímált állapotú játékokkal eladó. Alapgép: 40.000,- Ft. MPEG modul (Video CD-k

lejátszásához) + demo CD: 25.000,- Ft. Panzer Dragon, Daytona USA, Sega Rally: 7.000Ft/db, Virtua Cop + lényegítő: 10.000Ft. Tel.: 326-61-37

Eladó SNES + 2 joy 16.000Ft, továbbá SFX converter 2500Ft, SF2T (USA), Flashback Dragon, Int. Sup. Star Soccer 6000Ft/db, Doom 8000Ft, 06-99-382-899 (19 óra után, Zsolt)

PSX programjaimat eladnám vagy elcserélném: FIFA 96, Total NBA 96, Fade to Black, Impakt Racing, Hardcore 4x4, Mortal Combat Trilogy, Shockwave Assault. Tel.: 256-68-02

**Apróhirdetési díjak
1996. december 1-től az alábbiak szerint megváltoztak:**

Magánszemélyeknek:
20 szög 500,- Ft (átával)
minden további szó 20,- Ft
(a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek:
20 szög 1000,- Ft (átával)
minden további szó 40,- Ft

Kérjük a hirdetés szövegét nyomtatott nagybetűvel írni. A régi apróhirdetési szelvények a továbbiakban nem érvényesek.

A fejtegetésre állítjuk a világot Nagy Közvéleménykutató Hadjárat

Dear Olvasó! Az lenne a tiszteletteljes kérésem, hogy ugyan adj már választ pár talányos kérdésemre ízléssel kapcsolatban. Nagy segítséget nyújtana nekünk a munkánkban, ha a kitöltött kérdőívet március 20-ig visszapasszolná a szerkesztőség címére. Előre is kösz a segítséget.

(Egyébként már most gratulálok minden győztesnek, aki az összes rubrikát besatírozza, illetve az összes kérdésre az utolsó választ tartja megfelelőnek. Köztük nagyszámú, kitöltetlen kérdőívet fogok kisorsolni.)

1. Mennyi idő vagy?

- ☐ 14 év alatti
- ☐ 14-21 között
- ☐ 21 felett
- ☐ nagyon

2. Milyen gép(ek) van(nak) hatótávolságban otthon/az iskolában/munkahelyeden?

- ☐ PC 386/486
- ☐ PC Pentium
- ☐ valamilyen konzol (PSX, SAT, N64)
- ☐ egyéb (Amiga, 64, stb.)
- ☐ mosógép

3. Mióta olvasod az 576 KByte-ot?

- ☐ több mint 5 éve
- ☐ 2-5 éve
- ☐ 1-2 éve
- ☐ csak az utóbbi időben
- ☐ én a Bravot olvasom, ez az újság a bátyámé

4. Hogy jutsz hozzá az újsághoz?

- ☐ előfizetem
- ☐ újságosnál vásárolok
- ☐ utánvételt
- ☐ kölcsönkérem a haveroktól
- ☐ lopom a nyomdából

5. Mi a véleményed az újság áráról?

- ☐ megfelel, de ha több lenne, akkor is megvenném
- ☐ megfelel, de ha több lenne, akkor is megvenném

- ☐ megfelel, de ha több lenne, akkor is megvenném
- ☐ költői kérdésekre nem válaszolok

6. Mi a véleményed az újság jelenlegi designjáról?

- ☐ megfelelő
- ☐ jobb lenne, ha nem lenne színes a háttér
- ☐ nem tetszik, a következőt javasolnám:

- ☐ mi az a design?

7. Mi a véleményed a mostani szám kép/szöveg arányáról?

- ☐ megfelelő
- ☐ túl sok a kép, több szöveget szeretnék
- ☐ túl sok a szöveg, több képet szeretnék
- ☐ túl kicsik a képek
- ☐ túl kicsi a szöveg
- ☐ se kép, se hang

8. Mi a véleményed a cikkek tartalmáról?

- ☐ megfelelő: ismertetőket várok a játékokról, összetettebb kalandjátékokról néha jöhet egy végigjátszás
- ☐ jó lenne, ha minél több végigjátszás lenne, még akkor is, ha ez a cikkek számának csökkenését eredményezi
- ☐ jó lenne, ha a bonyolultabb játékokhoz kezelési útmutató is lenne
- ☐ milyen cikkek tartalmáról?

9. Oldalszámnövelés esetén elfogadnál-e 15% körüli áremelést?

- ☐ igen
- ☐ nem

10. Van-e modemed/Internet hozzáférése?

- ☐ van, és egész nap a hálón lólok
- ☐ nincs
- ☐ van, és anyámat Modemi Moore-nak hívják

11. Egyéb javaslat/észrevétel az újsággal kapcsolatban:

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért.

Legjobb akcióknál:

az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rözsaszin postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be: "REGI SZAMOK"!

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron rendelhetitek az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/3.	98,-	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	318,-	97/1	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/4.	79,-	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	318,-		
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/5.	79,-	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	318,-		
90/5.	79,-	91/5.	79,-	92/6.	79,-	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	318,-		
90/6.	79,-	91/6.	79,-	92/7.	98,-	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	318,-		
90/7.	79,-	91/10.	79,-	92/8.	98,-	98,-	94/11.	218,-	95/6.	218,-	318,-		
				92/9.	98,-	98,-	94/12.	218,-	95/7-8.	376,-	318,-		
				92/10.	98,-	98,-			95/9.	318,-	318,-		
				92/11.	98,-	98,-			95/10.	318,-	318,-		
				92/12.	98,-	98,-			95/11.	318,-	318,-		
						98,-			95/12.	318,-	318,-		



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTEKOK

100 ARCADE ACTION	1999	BIG RED RACING	3999
100 CLASSIC ACTION	1999	BIRDS OF PREY	3999
100 FIGHTING ACTION	1999	BLACK KNIGHT	3999
100 RACING ACTION	1999	BLAKE STONE	2999
100 SPORTS ACTION	1999	BLOD & MAGIC	10999
1000 GAMES ENCYC.	2999	BLOODNET	3999
11TH HOUR	4999	BLOODWING	3999
1942 PACIFIC AIR WAR G.	3999	BUG	9999
1944 ACROS THE RHINE	3999	BUREAU 13	3999
3D ULTRA PINBALL	5999	BUZZ ALDRIN RACE	3999
77th QUEST	HVJ	CAC WARSCHAF II TOOL	4999
ABC W/ WORLD OF A.	10999	CADILLACS DRAGSTARS	4999
ABSOLUTE PINBALL	9999	CANNON FODDER 2	2999
ABUSE	9999	CAPTAIN QUASAR	9999
ACES OVER EUROPE	2999	CAR & DRIVER	2999
ACTUAL SODDER	3999	CENTRAL INTELLIGENCE	3999
ADV. CIVILIZATION	4999	CHAOS CONTROL	3999
ADV. OF BATMAN & ROBIN	2999	CHRONICLES OF THE S.	3999
AFTERSHOCK	HVJ	CHRONOMASTER	4999
AFTERLIFE	4999	CIVIL WAR	9999
AH40 KOREA MISSION DISK	7999	CIVILIZATION II	11999
AIRBORN RANGER	1999	CIVILIZATION III COLLECTOR	14999
AL UNISER JR ARC. RACE	2999	CLANDESTINE	11999
ALEX	9999	COLONIZATION	9999
ALION D. PRO HOCKEY	3999	COLOSSUS CHESS X	3999
ALLEN INCIDENT	3999	COMANCHE 2.0 CLASSIC	4999
ARCADE AMERICA	4999	COMBAT CLASSICS 3	4999
ARCADE EXPLOSION	1999	COMMAND & CONQUER	9999
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	COMMANDER BLOOD	3999
ARCHIBALD	5999	COMPLETE DAVIS C. TENNIS	9999
ARMORED DYNASTY	11999	COMPLETE ONDIE SODDER	8999
ARMORED FIST CLASSIC	3999	CONQUEROR AD 1086	9999
ASSAULT RIGGS	4999	CONQUEST OF NEW W. DELUXE	9999
ATT	11999	CREATURE SHOCK	9999
BARBIE FASHION DESIGNER	HVJ	CREATIVES	9999
BECLAM	4999	CRUSADER NO REGRET	9999
BENHATH A STEEL SKY	3999	CYBER MAGE	4999
BEST 3D GAMES	2999	CYBER SPEED	4999
BEST GAMES OF 95	2999	CYBERIA	4999

O	3999	FORMULA 1 GP 2	9999
O1000	3999	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
DARK FORCES	4999	FRANKENSTEIN	1099
DARKER	3999	FREDDY PHARKAS	3999
DAWN PATROL	3999	FRONT LINES	4999
DAY OF TENTACLE	3999	FULL THROTTLE	4999
DEATH RALLY	3999	FUN PACK	2999
DEATH RALLY	HVJ	FUN PACK 2	2999
DESTRUCTION DERBY	4999	FUN PACK 3	2999
DESTRUCTION DERBY 2	11999	FX FIGHTER	4999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		GENEWARS	11999
DIABLO	11999	GOLINS 1 & 2	2999
DID 8 VIRTUAL WORLDS	4999	GRAND PRIZ MANAGER	3999
DOWN IN THE DUMPS	11999	GRAND PRIZ MANAGER 2 C.E.	12999
DRAGONHEART	10999	GREATEST HITS 94-95	1580
DREAMWES	3999	GUILTY	3999
DUNE	2999	HAND OF FATE	4999
DUNGEON MASTER II	3999	HELLFIRE ZONE	3999
DUST	3999	HERETIC SHADOW G. S. R.	4999
EARTH RIEGE	3999	HEROES OF THE 35TH	3999
ECSTASIA	4999	HEROES OF MAM 2	HVJ
EP2000 EVOLUTION	11999	HO OCTABE	3999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		HOOK-LEGEND OF KYR.	4999
EP2000 TACTICOM	5999	HUNTER HUNTED	HVJ
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		INCA	4999
EIGHT BALL DELUXE	2999	INDIANAPOLIS 500	2999
ELF	1999	INFERNO	3999
EMPIRE SOCCER	1999	INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
ERASER TURNABOUT	11999	INTERNATIONAL SOCCER	1999
EVOLUTION CIV. II DATA	4999	INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTORS	3999	IRON ASSAULT	3999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	JACK THE RIFPER	3999
F117A	3999	JAGGED ALLIANCE	7999
F4 FLEET DEF. + SCEN.	3999	JAZZ JACK RABBIT	4999
F12 STRIKE EAGLE III	3999	JIMMY WHITE SNOOKER	3999
F22 LIGHTNING 2	11999	JOHNNY BAZOOKATONE	3999
FLASH-BACK	9999	JOURNEYMAN PROJECT	3999
FLYING CORPS	HVJ	JUNGLE BOOK	9999
FOOTBALL LIMITED	2999	KIDZ STRIKE	9999
FOOTBALL GLODY	2999	KID S KIT 4-7	9999
FORMULA 1 GP	3999	KINGS QUEST VI	4999
		JLABYRINTH OF TIME	3999
		LANDS OF LORE	4999
		LAST DYNASTY	3999
		LAURA BOW 2	2999
		LEGEND OF KYRANIA	3999

LEMINGS 3D	4999	PINBALL 2000	2999
LINKS 386	3999	PINBALL CONSTRUCTION KIT	10999
LITTLE DIVIL	3999	PIRATES GOLD	3999
LITTLE BIG ADV. CLASSIC	3999	POWER CHESS	10999
LODRUNNER	3999	POWER CORRUPTION & LIES	8999
LORDS OF MIDNIGHT	5999	POWER DRIVER	6999
LORDS OF THE REALMS 2	12999	POWER MANAGE 3 DELUXE	4999
LOST SOON	3999	PRIVATEER	2999
LOST FILES OF S.HOLMES	3999	PRIVATEER 2 DARKENING	12999
LOTUS 3	1999	PRO PINBALL - THE WEB	7999
MAGIC CARPET	3999	PSYCHO DETECTIVE	3999
MAGIC CARPET 2	9999	PSYCHO PINBALL	3999
MAGIC CARPET DATA	4999	PUSH OVER	1999
MANIAC SPORTS	3999	PYROTECHNICA	3999
MANIC KARTS	3999	RALFAD TYCOON DELUXE	3999
MASTER OF ORION II	11999	REBEL ASSAULT	4999
MAX	11999	REBEL ASSAULT 2	HVJ
MAXIMUM ROAD RACE	3999	REFULD KASTELY	7499
MEGAFAP 6	9999	RESURRECTION - R.D. ROBOTS 2	4999
MICROGROSS	4999	RETRIBUTION	3999
MONKEY ISLAND 1&2	4999	RETURN FIRE	9999
MORTAL COIL	3999	RIDDLE OF MASTER LU	4999
MURPHEYS INSIDE	7999	RISE & RULE OF ANC EMP	5999
NASCAR	3999	RISE OF ROIDS	7999
NASCAR 2	10999	RISE OF TRIAD	3999
NASCAR + TRACK PACK	4999	ROAD WARRIORS	2999
NASCAR TRACK PACK	4999	ROLLING STONES VIKING LONG	3999
NATO FIGHTERS	5999	SAU & MAX	3999
NATO STRIKE	4999	SCREAMER 2	3999
NBA LIVE 96	8999	SEA LEGENDS	11999
NBA LIVE 97	12999	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	11999
NEED FOR SPEED SPECIES 2	11999	SENSEIBLE GOLF	3999
NHL 97 HOCKEY	10999	SETTLERS 2	3999
NHL MANDRELL W.CH.	1999	SHADOW CASTER	3999
NOTROPOLIS	3999	SHANNARA	3999
NOMAD	2999	SHAREWARE PACK	5999
NORMALITY	4999	SHELL SHOCK	9999
NOVASTORM	3999	SHERLOCK H. ROSE TATO 11999	
OFFENSIVE	4999	SHIVERS	3999
OLYMPIC GAMES	3999	SHOCK WAVE ASSAULT	3999
OLYMPIC SOCCER 96	3999	SILENT HUNTER	9999
OVERLORD	3999	SILENT STEEL	3999
PANDORA DIRECTIVE	11999	SILVERLOAD	3999
PANZER DRAGON	11999	SIM CITY	3999
PATRICIAN	3999	SLEEPY CITY	1999
PBA BOWLING	3999	SLEPTEAM 5000	3999

SPACE HULK	2999	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
SPECTRE VR	3999	TRACK ATTACK	3999
SPEED HASTE	4999	TRANSPORT TYCOON DELUXE	3999
SPILLCASTING PARTY FM	3999	TUNNEL B1	9999
SPOR	HVJ	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
STAR BALL	3999	UFO ENEMY UNKNOWN	3999
STAR CONTROL 3	11999	ULTIMATE SOCCER ENC.	4999
STAR CRUSADER	3999	UNDER A KILLING MOON	3999
STAR GENERAL	11999	UNIVERSE	5999
STAR WARS TRILOGY	4999	US MARINE FIGHTERS	4999
STARLORD	3999	US NAVY FIGHTERS CLASSIC	4999
STEEL PANTHERS II	9999	US NAVY FIGHTERS '97	12999
STONEKEEP	9999	VIRTUA COP	9999
STORM	4999	VIRTUA FIGHTER	9999
STREET FIGHTER 2	3999	VIRTUAL KARTS	3999
STRIFE	10999	VIRTUAL SNOOKER	9999
STRIKE COMMANDER	3999	VOLFIED & PIPE MANIA	1999
SUBWAY 2000 +SCEN.	4999	VOYEUR	3999
SUMMER GAMES SEX	9999	WAGES OF WAR	9999
SUPER CARS INT.	2999	WAR COLLEGE	9999
SUPER KARTS	3999	WAR COMMAND EXPLOSION	4999
SUPER S.F. 2 TURBO	3999	WARCRAFT	12999
SUPER STREET FIGHTER 2	4999	WARCRAFT 2 DELUXE	13999
SYNDICATE PLUS CLASSIC	4999	WARWIND	11999
SYNDICATE WARS	4999	WING COMMANDER	2999
TEAM F1	10999	WING COMMANDER II	4999
TERMINAL VELOCITY	3999	WING COMMANDER III	9999
TERMINATOR SKYNET	HVJ	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
TFX	3999	WINGS OF GLORY	5999
THEME PARK	3999	WIPEOUT	4999
THEXDER	3999	WITCHAVEN	3999
THIS MEANS WAR	3999	WITCHWHER II	3999
THOMAS THE TANK ENGINE 2000	4999	WIZARD	1999
THUNDER HAWK 2	3999	WORMS	4999
THUNDER HAWK 3	7999	WORMS UNITED	7999
THE FIGHTERS COLLECTOR	3999	WRATH OF GODS	3999
TILT	9999	2 CON UNKOWN TERROR UFO 1&2	9999
TIME COMMANDO	9999	X MEN CARTOON MAKER	9999
TIME GATE	5999	X WING COLLECTORS	4999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		X WING COLLECTORS	9999
TOMB RAIDER	10999	XARITH	3999
TORNADO PASSAGE	3999	Z	4999
TOSHINDO	10999	ZEPPELIN	3999
TOUCHE ADV. OF STH M.	9999	ZONE RAIDERS	3999

1+5 JÁTEK

BLADE WARRIOR	1999	GRAND PRIZ CIRCUIT	1999
BLUES BROTHERS	1999	INT.ATHLETICS	1999
BOMBUIZAL	1999	PREDATOR 2	1999
DELUX STRIP POKER	1999		

1+50 JÁTEK

F15 STRIKE EAGLE	3999	M1 TANK PLATOON	3999
F19 STEALTH FIGHTER	3999	SPECIAL FORCES	3999
GUNSHIP	3999	SUPER TETRIS	3999
KNIGHTS OF SKY	3999		

PC 3.5" LEMEZEZ

JÁTEKOK

ALL DOGS GO TO H.	1999	PATRICIAN	4999
ANC. ART OF WAR IN SKIES	4999	PATRIOT	4999
BATTLE ISLE DATA	3999	PEPPER S ADVENTURE	2999
BREAKTHRU	3999	PINBALL DREAMS 2	3999
COMANCHE	7999	PIZZA TYCOON	4999
CRUISE FOR A CORPSE	2499	PYROTECHNICA	3499
CYBER RACE	3999	REALMS	2999
DAEMONSGATE	3999	RETRIBUTION	3999
DARKER	6999	RETURN OF THE PHANTOM	5999
DARKSIDED	4999	RIG NEBULAR	4999
DESCENT	3999	RINGWORLD	3999
DREAMWES	2999	SENSEIBLE GOLF	7999
DUKE NUKEM 2	2999	SHADOW LANDS	2999
EL FISH	3999	SPECTRE VR	5999
EYE OF BEHOLDER 2	3999	STAR CONTROL II	4999
F14 FLEET DEF. SCENARIO	3999	STAR CRUSADER	5999
FLIGHT SIM TOOLKIT	2999	STARLORD	3999
FLUX	4999	SUMMER CHALLENGE	2999
FREE CD	2499	TEST DRIVE 2	2999
GUILTY	3999	THE CYCLES	3999
GUNSHIP 2000	4999	THE FIGHTER OF 3D EMPIRE	3999
HAND OF FATE -XTR.2	3999	TRANSPORT TYCOON W.E.	3999
INDIANA JONES DESK ADV.	2999	ULTIMA 7	3999
INFERNO	3999	UNIVERSE	3999
JAGGED ALLIANCE	8999	WWF 2 EUROPEAN RAMPAE	2999
MIDWINTER II	2499	X WING IMPERIAL PURSUITS	2999
PACIFIC ISLAND	3499	ZEPPELIN	3999

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat. Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

576 KByte shop

HELY, Ahol JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415**

**9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151**



**Új boltunk
nyílt a
Pólus
Centerben!**

576 KByte



**Center Court 237
Telefon: 419-4117**

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD-ROM akciónk (ld. a táblán a pirossal jelölt tételeket) csak e szelvény bemutatásával érvényes. Vásárlásakor hozd magaddal, vagy küldd el megrendeléseddel.

Akciók
19. évfolyam
1999. május 15-ig
érvényesek!